

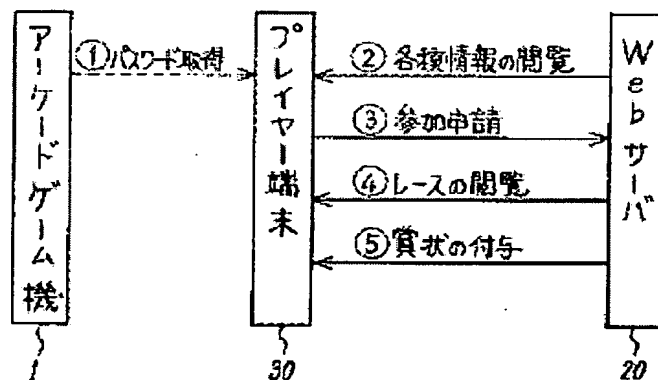
# GAME SYSTEM, GAME DEVICE FOR GAME ARCADE, NETWORK GAME DEVICE, CLIENT DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

**Patent number:** JP2002095870  
**Publication date:** 2002-04-02  
**Inventor:** KUSUDA KAZUHIRO; TOMARU HIROSHI; SASAKI YOSUKE  
**Applicant:** KONAMI CO LTD  
**Classification:**  
 - international: **A63F13/00; A63F13/12; A63F13/00; A63F13/12; (IPC1-7): A63F13/12; A63F13/00**  
 - european:  
**Application number:** JP20000228454 20000728  
**Priority number(s):** JP20000228454 20000728; JP20000220656 20000721

Report a data error here

## Abstract of JP2002095870

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To easily achieve playing of games with players in remote places by providing a place for playing games with more players using objects for growing grown by using arcade game machines. **SOLUTION:** A game system comprises an arcade game machine 1 for playing a horse race simulation game using each horse owned and grown by each player, and a web server 20 connected via Internet to multiple player terminals 30 placed in remote places. On the web server, a horse race game site, in which multiple players using the player terminals can participate in horse races, is operated on the Internet. The player obtains a password containing ability data of one's own horse grown in an arcade game machine or the like, accesses the horse race game site from the player terminal, and input the password. Thereby, the player can participate in the horse race with his/her own horse.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-95870

(P2002-95870A)

(43)公開日 平成14年4月2日(2002.4.2)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テームコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
	13/00	13/00	Z
			M

審査請求 有 請求項の数28 O L (全 29 頁)

(21)出願番号 特願2000-228454(P2000-228454)

(22)出願日 平成12年7月28日(2000.7.28)

(31)優先権主張番号 特願2000-220656(P2000-220656)

(32)優先日 平成12年7月21日(2000.7.21)

(33)優先権主張国 日本(J P)

(71)出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号

(72)発明者 楠田 和弘

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

(72)発明者 戸丸 広

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

(74)代理人 100098626

弁理士 黒田 壽

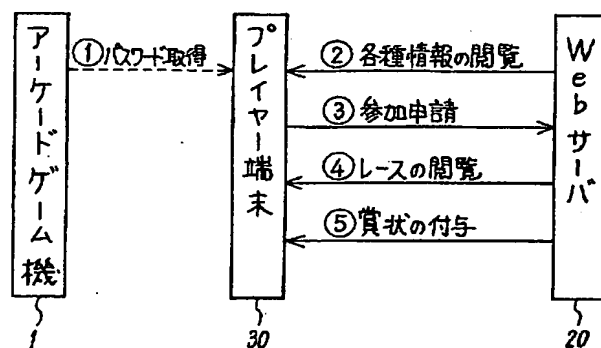
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、業務用ゲーム装置、ネットワークゲーム装置、クライアント装置、記録媒体

(57)【要約】

【課題】 アーケードゲーム機で育成した育成対象を用いて、より多くのプレイヤーと一緒にゲームをプレイすることが可能な場を提供し、遠隔地にいるプレイヤーとのゲームプレイを簡単に実現することである。

【解決手段】 このゲームシステムは、プレイヤーごとに育成された持ち馬を用いる競馬シュミレーションゲームを実行するアーケードゲーム機1と、遠隔地にある多数のプレイヤー端末30にインターネットを介して接続されたWebサーバ20とで構成されている。Webサーバは、インターネット上に、プレイヤー端末を使用するプレイヤーが多数参加可能な競馬レースを行う競馬ゲームサイトを運営している。アーケードゲーム機で育成した持ち馬の能力データ等を含むパスワードを取得したプレイヤーは、プレイヤー端末から上記競馬ゲームサイトにアクセスし、そのパスワードを入力することで、上記競馬レースに上記持ち馬を参加させることができる。



**【特許請求の範囲】**

【請求項1】プレイヤーごとに育成された育成対象を用いるゲームを実行する業務用ゲーム装置と、遠隔地にある多数のクライアント装置にネットワークを介して接続され、該クライアント装置を使用するプレイヤーが参加可能なネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置とを備えたゲームシステムであって、上記業務用ゲーム装置は、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有し、上記ネットワークゲーム装置は、上記プレイヤーからの育成対象情報を受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ネットワークを介して、上記多数のクライアント装置に配信するゲーム情報配信手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】請求項1のゲームシステムを構成する業務用ゲーム装置において、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有することを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項3】請求項2の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記育成結果情報を上記特定情報に関連付けた状態で出力する育成結果情報出力手段を有することを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項4】請求項2の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成結果情報を含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項5】請求項3又は4の業務用ゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記育成対象記録媒体に記録された育成結果情報の中で、最高の状態の育成結果情報であることを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項6】請求項2、3、4又は5の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを出力するパスワード出力手段であることを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項7】請求項6の業務用ゲーム装置において、上

記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項8】請求項2、3、4、5、6又は7の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、当該業務用ゲーム装置を特定するための装置情報を含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項9】請求項2、3、4、5、6、7又は8の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項10】請求項2、3、4、5、6又は7の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、当該業務用ゲーム装置を特定するための装置情報と、上記育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の通し番号を特定するための通し番号情報とを含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項11】請求項2、3、4、5、6又は7の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、当該業務用ゲーム装置を特定するための装置情報と、上記育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報と、該日付の日に該育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の順番を特定するための日別順番情報とを含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項12】請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成対象が上記ゲームで獲得した獲得情報を含むことを特徴とする業務用ゲーム装置。

【請求項13】請求項1のゲームシステムを構成するネットワークゲーム装置において、業務用ゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ネットワークを介して、上記多数のクライアント装置に配信するゲーム情報配信手段とを有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項14】請求項13のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記特定

情報に関連付けられた、育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を受け取る育成結果情報受取手段と、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成結果情報受取手段で受け取った育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に含まれる上記特定情報に基づいて、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項15】請求項13のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成結果情報の育成結果に関する情報である育成結果情報を含み、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報の中の育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項16】請求項13、14又は15のネットワークゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記業務用ゲーム装置における最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項17】請求項13、14、15又は16のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報受取手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを受け取るパスワード受取手段であり、上記パスワード受取手段で受け取ったパスワードを解読して、該パスワードに含まれる育成対象情報を取得するパスワード解読手段を有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項18】請求項17のネットワークゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含み、上記パスワード解読手段により解読されて得られた上記チェックコードに基づいて、該パスワードに含まれる情報が正常な情報であるか否かを判断するパスワード判断手段を有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項19】請求項13、14、15、16、17又は18のネットワークゲーム装置において、上記ネットワークゲームにプレイヤーとして参加を希望する旨の参加申請を受け取る参加申請受取手段と、所定の参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定する参加決定手段を有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項20】請求項19のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、該育成対象情報に係る育成対象が育成された業務用ゲーム装置を特定するための装置情報を含み、上記参加決定手段は、上記育成対象情

報受取手段により受け取った育成対象情報に含まれる装置情報が、所定の装置情報を有するという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項21】請求項19又は20のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成対象が育成された業務用ゲーム装置から該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含み、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に含まれる日付情報が、所定の日付情報を有するという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項22】請求項19、20又は21のネットワークゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に係る育成対象が、上記ネットワークゲームに既に参加している育成対象と同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項23】請求項19、20、21又は22のネットワークゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記参加申請受取手段により受け取った上記参加申請に係るプレイヤーが、上記ネットワークゲームに既に参加しているプレイヤーと同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項24】請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22又は23のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成対象が上記業務用ゲーム装置でのゲームで獲得した獲得情報を含み、上記ゲーム進行手段は、上記獲得情報を上記ネットワークゲームで利用することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項25】請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23又は24のネットワークゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、上記ネットワークゲームに参加したプレイヤー固有の育成対象を育成する育成手段と、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に基づく育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームで用いる育成対象の育成前における初期育成結果情報を決定する初期育成結果情報決定手段とを有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項26】請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24又は25のネットワークゲーム装置において、上記ネットワークゲ

ームで所定の条件を満たした育成対象又は該育成対象を育成したプレイヤーに特典を付与する特典付与手段を有することを特徴とするネットワークゲーム装置。

【請求項27】請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25又は26のネットワークゲーム装置に、ネットワークを介して接続されるクライアント装置において、業務用ゲーム装置で育成した育成対象に関する情報である育成対象情報を入力する育成対象情報入力手段と、該育成対象情報入力手段により入力された育成対象情報を、上記ネットワークを介して、上記ネットワークゲーム装置に出力する育成対象情報出力手段と、上記ネットワークゲーム装置のゲーム情報配信手段により配信されるゲーム情報を受け取るゲーム情報受取手段と、該ゲーム情報受取手段により受け取ったゲーム情報をプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段とを有することを特徴とするクライアント装置。

【請求項28】請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25又は26のネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、業務用ゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ネットワークを介して、上記多数のクライアント装置に配信するゲーム情報配信手段として、上記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読取可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プレイヤーごとに育成された育成対象を用いるゲームを実行する業務用ゲーム装置と、遠隔地にある多数のクライアント装置にネットワークを介して接続され、該クライアント装置を使用するプレイヤーが参加可能なネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置とを備えたゲームシステム、このゲームシステムを構成する業務用ゲーム装置及びネットワークゲーム装置、このネットワークゲーム装置にネットワークを介して接続されるクライアント装置並びにこのネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】プレイヤーごとに育成された育成対象を

用いるゲームを実行する業務用ゲーム装置としては、プレイヤーが馬主となって育成した育成対象である持ち馬をレースに出走させる競馬シュミレーションゲームや、プレイヤーが独自にチューニングした育成対象であるレースカーを使用してカーレースを行うカーレースゲームなど種々のものが知られている。このような育成型ゲームでは、自分の育成対象を用いて他のプレイヤーの育成対象と一緒にゲームに参加したり、対戦したりするものもある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】このような育成型ゲームにおいては、自分の育成対象を、もっと多くのプレイヤーに見てもらいたい、もっと多くのプレイヤーがもつ育成対象と対戦させたい等の要望がある。しかし、従来の育成型ゲームのほとんどは、自分が育成した育成対象を、その育成対象を育成した業務用ゲーム装置で使用するものであった。このため、自分が育成した育成対象と一緒にゲームに参加したり対戦したりすることができるのは、その業務用ゲーム装置でプレイする他のプレイヤーに限られていた。

【0004】また、一部の競馬シュミレーションゲームを実行する業務用ゲーム装置においては、そのゲームで育成した持ち馬の育成結果に関する情報である育成結果情報を所定のカードに記録することができるものが提案されている。この業務用ゲーム装置においては、ある店舗に設置された業務用ゲーム装置で育成した持ち馬の育成結果情報をカードに記録し、そのカードを他店に持っていくことで、そこに設置された同種の業務用ゲーム装置のレースに、その持ち馬を参加させることができる。しかし、多くのプレイヤーと一緒にゲームをプレイするためには、プレイヤー自らがその業務用ゲーム装置の設置された店舗に訪れる必要があり、プレイヤーにとって相当の労力が必要となる。特に、遠くの地域にいるプレイヤーと一緒にゲームをプレイするためには、プレイヤー自身が遠距離を移動しなければならず、遠隔地にいるプレイヤーと一緒にゲームをするのには限度がある。

【0005】本発明は、上記背景に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、自分が育成した育成対象を用いて、より多くのプレイヤーと一緒にゲームをプレイすることが可能な場を提供し、遠隔地にいるプレイヤーとのゲームプレイを簡単に実現することができるゲームシステム、このゲームシステムを構成する業務用ゲーム装置及びネットワークゲーム装置、このネットワークゲーム装置にネットワークを介して接続されるクライアント装置、このネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、請求項1の発明は、プレイヤーごとに育成された育

成対象を用いるゲームを実行する業務用ゲーム装置と、遠隔地にある多数のクライアント装置にネットワークを介して接続され、該クライアント装置を使用するプレイヤーが参加可能なネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置とを備えたゲームシステムであって、上記業務用ゲーム装置は、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有し、上記ネットワークゲーム装置は、上記プレイヤーからの育成対象情報を受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ネットワークを介して、上記多数のクライアント装置に配信するゲーム情報配信手段とを有することを特徴とするものである。

【0007】このゲームシステムにおいては、プレイヤーが業務用ゲーム装置で育成した育成対象の育成対象情報を、遠隔地にいる多数のプレイヤーがネットワークを介して参加可能なネットワークゲームを実行するネットワークゲーム装置に受け渡すことができる。プレイヤーが使用するクライアント装置とネットワークゲームとを結ぶネットワークは、インターネットのようなグローバルネットワークに限らず、特定の者のみの通信が許可される閉鎖的なネットワークや、ゲームセンタ内等の限定された空間におけるネットワークなども含んでいる。育成対象情報には、育成結果に関する情報である育成結果情報のほか、育成対象の名前等のゲームの進行に関係する育成対象固有のパラメータや、プレイヤーに関連する個人情報などが含まれる。育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の一部又は全部は、育成対象情報出力手段により業務用ゲーム装置からプレイヤーに対して出力される。この育成対象情報出力手段は、例えば、業務用ゲーム装置の画面に育成対象情報を含むパスワードを表示するものや、育成対象情報を電子データとしてフロッピー（登録商標）ディスク（FD）等の可搬型記録媒体に記録するものなどが挙げられる。このようにして出力された育成対象情報は、プレイヤーから育成対象情報受取手段によりネットワークゲーム装置に受け渡される。そして、このネットワークゲーム装置では、受け取った育成対象情報に基づいて、育成結果情報読出手段により、その育成対象の育成結果情報を読み出す。この育成結果情報読出手段は、受け取った育成対象情報の中に育成結果情報が含まれている場合には、その育成対象情報の中から育成結果情報を読み出すことになるが、受け

取った育成対象情報の中に育成結果情報が含まれていない場合には、その育成対象情報に関連付けられた育成結果情報を記録したデータベース等の他の場所から読み出すことになる。このようにして読み出された育成結果情報は、ネットワークゲームにおける育成対象のゲーム進行に影響を与える。そして、そのネットワークゲームの映像や音声等のゲーム情報は、ゲーム情報配信手段により、ネットワークを介して多数のクライアント装置に配信され、プレイヤーはそのクライアント装置を用いてネットワークゲームをプレイすることができる。

【0008】このゲームシステムでは、ネットワークゲーム装置で読み出された育成結果情報をそのネットワークゲームで用いられる育成対象固有のパラメータとして用いることで、各プレイヤーが業務用ゲーム装置で育成した育成成果を、ネットワークゲームに反映させることができる。また、このゲームシステムを構成するネットワークゲーム装置で実行されるネットワークゲームには、遠隔地にある多数のクライアント装置を使用する多数のプレイヤーがインターネット等のネットワークを介して参加可能である。このような構成により、各プレイヤーは、クライアント装置を使用することで、自分が業務用ゲーム装置で育成した育成対象を用いて、遠隔地のプレイヤーとともにゲームをプレイすることができる。

【0009】また、請求項2乃至12の発明は、請求項1のゲームシステムを構成する業務用ゲーム装置において、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を含む育成対象情報を記録する育成対象情報記録媒体と、該育成対象情報記録媒体に記録された育成対象情報の少なくとも一部を、上記ゲームを行ったプレイヤーに対して出力する育成対象情報出力手段を有することを特徴とするものである。

【0010】この業務用ゲーム装置は、上記請求項1のゲームシステムにおける業務用ゲーム装置として用いられることで、当該業務用ゲーム装置でプレイヤーが育成した育成対象を用いて、遠隔地のプレイヤーとともにネットワーク上でゲームをプレイすることが可能となる。

【0011】また、請求項3の発明は、請求項2の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記育成結果情報を上記特定情報に関連付けた状態で出力する育成結果情報出力手段を有することを特徴とするものである。

【0012】プレイヤーが育成した育成対象の育成結果情報が、詳細なパラメータまで含んでいる場合、その育成結果情報の情報量は非常に大きいものとなる。ここで、上記育成対象情報出力手段が育成結果情報を有する育成対象情報を出力するものである場合であって、例えば、その育成対象情報をパスワードで表示するには、プレイヤーは、長いパスワードを書き留めなければならない

い。また、所定の可搬型記録媒体に記録するものであっても、容量の大きい記録メディアが必要となり、プレイヤーにとって金銭的負担が懸念される。そこで、本請求項の業務用ゲーム装置では、プレイヤーに対して出力される育成対象情報には、少なくともプレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含ませておき、その特定情報に関連付けられた育成結果情報は、上記育成対象情報とは別個に育成結果情報出力手段により出力する。この育成結果情報出力手段としては、例えば、ネットワークを介して育成結果情報をネットワークゲーム装置に送信するものや、所定の可搬型記録媒体に記録するものなどが挙げられる。可搬型記録媒体に記録する育成結果情報出力手段を用いる場合、その可搬型記録媒体を持ち運び、その可搬型記録媒体の記録内容をネットワークゲーム装置に転送するようにしてもよい。以上より、育成結果情報に関して、プレイヤーに関係なくネットワークゲーム装置に受け渡す構成とすれば、プレイヤーには、育成対象情報のみを受け渡すだけで済む。よって、大きな情報量をもつ育成結果情報であっても、プレイヤーに負担をかけることなく、その育成結果情報をネットワークゲームに反映させることが可能となる。

【0013】また、請求項4の発明は、請求項2の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成結果情報を含むことを特徴とするものである。

【0014】この業務用ゲーム装置においては、育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報が育成結果情報を含んでいるため、その育成対象情報さえあれば、その育成対象を用いてネットワークゲームに参加することができる。よって、上記請求項3の業務用ゲーム装置とは異なり、育成対象情報とは別個に業務用ゲーム装置内の育成結果情報をネットワークゲーム装置に受け渡すような構成は不要である。

【0015】また、請求項5の発明は、請求項3又は4の業務用ゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記育成対象記録媒体に記録された育成結果情報の中で、最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするものである。

【0016】育成型ゲームでは、ゲームが進行するにつれて育成結果情報として利用する育成対象の能力が上がるものもあるが、ゲームの進行中にその能力が下がるようなものもある。例えば、育成型競馬シュミレーションゲームでは、能力がピーク時を超えた後、その能力は年齢とともに徐々に落ちていくように設定されているものもある。このようなゲームの進行中にその能力が下がる業務用ゲーム装置においては、育成結果情報が育成対象情報を出力した時点でのものであると、せっかくプレイヤーが育てた育成対象を、ネットワークゲームにおいて最高の状態で用いることができず、楽しさが半減することがある。そこで、本請求項の業務用ゲーム装置におい

ては、当該業務用ゲーム装置で育成した育成対象がもっていた最高状態のときの育成結果情報を出力する。これにより、プレイヤーは、当該業務用ゲーム装置における最高の状態の育成結果情報を、ネットワークゲームに反映させることが可能となる。

【0017】また、請求項6の発明は、請求項2、3、4又は5の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを出力するパスワード出力手段であることを特徴とするものである。

【0018】この業務用ゲーム装置においては、育成対象情報出力手段としてパスワード出力手段を用い、文字列に置き換えられた育成対象情報を含むパスワードを出力する。このパスワード出力手段としては、その業務用ゲーム装置のディスプレイにそのパスワードを表示したり又は紙媒体等にプリントアウトしたり、あるいはそのパスワードをテキストデータ等の電子データで可搬型記録媒体に書き込んだりするものが挙げられる。尚、このように出力されたパスワードは、プレイヤーに渡された後、例えば、そのプレイヤーにより、ネットワークを介してネットワークゲーム装置に接続されたパソコン等のクライアント装置から送信されることで、ネットワークゲーム装置に受け渡される。

【0019】また、請求項7の発明は、請求項6の業務用ゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含むことを特徴とするものである。

【0020】この業務用ゲーム装置においては、パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードをそのパスワードに含ませる。このチェックコードとしては、例えば、パスワードに含まれる情報を示す符号データを、所定演算式で演算した演算結果を文字列に置き換えたものを用いることができる。このように、パスワードにチェックコードを含ませることで、パスワードをもっていないプレイヤーが適当なパスワードを考えて使用するというような不正なパスワード使用を抑制することができる。

【0021】また、請求項8の発明は、請求項2、3、4、5、6又は7の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、当該業務用ゲーム装置を特定するための装置情報を含むことを特徴とするものである。

【0022】この業務用ゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、当該業務用ゲーム装置を特定する装置情報を含む育成対象情報を出力する。この装置情報を利用すれば、その育成対象情報に係る育成対象がどこに設置された業務用ゲーム装置で育成されたものなのかを特定することが可能となる。よって、例えば、ネットワークゲームにおいて全国大会の地区予選を開催するときに、その装置情報に基づいて、その地区予選に

参加できるプレイヤーを制限したり、ネットワークゲームの地域別参加人数の統計をとったりすることが可能となる。

【0023】また、請求項9の発明は、請求項2、3、4、5、6、7又は8の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含むことを特徴とするものである。

【0024】この業務用ゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含む育成対象情報を出力する。これにより、例えば、その育成対象情報に係る育成対象を用いて、ネットワークゲームに参加できる有効期限を定めることが可能となる。このように有効期限を定めると、有効期限の過ぎた育成対象をもつプレイヤーが、もう一度ネットワークゲームに参加しようとする場合、当該業務用ゲーム装置で再びプレイしなければならない。よって、プレイヤーに当該業務用ゲーム装置での再プレイを促すことが可能となる。

【0025】また、請求項10の発明は、請求項2、3、4、5、6又は7の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、当該業務用ゲーム装置を特定するための装置情報と、上記育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報の通し番号を特定するための通し番号情報とを含むことを特徴とするものである。

【0026】異なるプレイヤーがまったく同じ育成対象を育成した場合、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報がそれぞれに出力されるおそれがある。特に、育成対象情報を簡単なパスワードで出力する場合には、その情報量が制限されるため、異なるプレイヤーに対して同一のパスワードが出力される可能性が高い。そこで、本請求項の業務用ゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、装置情報及び通し番号情報を含む育成対象情報を出力する。装置情報に基づいて、その育成対象情報に係る育成対象がどこに設置された業務用ゲーム装置で育成されたものなのかを特定し、かつ、通し番号情報に基づいて、その業務用ゲーム装置で過去に出力された育成対象情報の通し番号を特定することができる。よって、まったく同じ育成対象であっても、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報が出力されるのを防止することができる。

【0027】また、請求項11の発明は、請求項2、3、4、5、6又は7の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、当該業務用ゲーム装置を特定するための装置情報と、上記育成対象情報出力手段により該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報と、該日付の日に該育成対象情報出力手段が出力した該育成対象情報

の順番を特定するための日別順番情報とを含むことを特徴とするものである。

【0028】この業務用ゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、装置情報、日付情報及び日別順番情報を含む育成対象情報を出力する。装置情報に基づいて、その育成対象情報に係る育成対象がどこに設置された業務用ゲーム装置で育成されたものなのかを特定することができる。また、日付情報に基づいて、その業務用ゲーム装置でその育成対象情報が出力された日付を特定することができる。また、日別順番情報に基づいて、その日にその業務用ゲーム装置でその育成対象情報が出力された順番を特定することができる。よって、上記請求項11の場合と同様に、まったく同じ育成対象であっても、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報が出力されるのを防止することができる。

【0029】また、請求項12の発明は、請求項2、3、4、5、6、7、8、9、10又は11の業務用ゲーム装置において、上記育成対象情報出力手段により出力される育成対象情報は、上記育成対象が上記ゲームで獲得した獲得情報を含むことを特徴とするものである。

【0030】この業務用ゲーム装置においては、上記育成対象情報出力手段により、育成対象が当該業務用ゲーム装置で獲得した獲得情報を含む育成対象情報を出力する。これにより、その獲得情報をネットワークゲームで利用することが可能となる。この獲得情報の内容は、当該業務用ゲーム装置のゲーム内容により様々であるが、例えば、育成型競馬シュミレーションゲームにおいては、獲得賞金や優勝したレース名、メダルゲームにおいては、獲得メダル数などが挙げられる。このような獲得情報、例えば優勝したレース名は、ネットワークゲームにおいて、例えば、特定のレースに優勝した経験が参加条件となるレースに参加するために利用することができる。

【0031】また、請求項13乃至26の発明は、請求項1のゲームシステムを構成するネットワークゲーム装置において、業務用ゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段と、該育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段と、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームを進行するゲーム進行手段と、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ネットワークを介して、上記多数のクライアント装置に配信するゲーム情報配信手段とを有することを特徴とするものである。

【0032】このネットワークゲーム装置においては、上記請求項1のゲームシステムにおけるネットワークゲーム装置として用いられることで、育成型ゲームを実行する業務用ゲーム装置で育成された育成対象の育成対象



情報を利用して、遠隔地にいる多数のプレイヤーがネットワークを介して参加可能なネットワークゲームを実行することができる。

【0033】また、請求項14の発明は、請求項13のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記プレイヤーが育成した育成対象を特定するための特定情報を含み、上記特定情報に関連付けられた、育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を受け取る育成結果情報受取手段と、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成結果情報受取手段で受け取った育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に含まれる上記特定情報に基づいて、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするものである。

【0034】このネットワークゲーム装置においては、育成結果情報受取手段により、上記請求項3の業務用ゲーム装置の育成結果情報出力手段で出力された育成結果情報を受け取り、育成結果情報記録手段により、その育成結果情報を育成結果情報記録媒体に記録する。そして、育成対象情報受取手段により、業務用ゲーム装置の育成対象情報出力手段で出力された育成対象情報に含まれる特定情報を受け取ったとき、その特定情報に関連付けられた育成結果情報を、育成結果情報読出手段により、上記育成結果情報記録媒体の中から読み出し、その育成結果情報に基づいてゲームを進行する。このような構成により、大きな情報量をもつ育成結果情報であっても、プレイヤーに負担をかけることなく、その育成結果情報をネットワークゲームに反映させることが可能となる。

【0035】また、請求項15の発明は、請求項13のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成結果情報の育成結果に関する情報である育成結果情報を含み、上記育成結果情報が記録される育成結果情報記録媒体と、上記育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報の中の育成結果情報を上記育成結果情報記録媒体に記録する育成結果情報記録手段とを有し、上記育成結果情報読取手段は、上記育成結果情報記録媒体に記録された上記育成結果情報を読み出すことを特徴とするものである。

【0036】このネットワークゲーム装置においては、上記請求項4の業務用ゲーム装置からの育成対象情報を育成対象情報受取手段により受け取り、その育成対象情報に含まれている育成結果情報の中の育成結果情報を、育成結果情報記録手段により育成結果情報記録媒体に記録する。そして、その育成結果情報を、育成結果情報読出手段により、上記育成結果情報記録媒体の中から読み出し、その育成結果情報に基づいてゲームを進行する。上記請求項14のネットワークゲーム装置では、育成対

象情報とは別個に業務用ゲーム装置からの育成結果情報を受け取る構成を設ける必要があったが、本請求項のネットワークゲーム装置では、このような構成は不要である。

【0037】また、請求項16の発明は、請求項13、14又は15のネットワークゲーム装置において、上記育成結果情報は、上記業務用ゲーム装置における最高の状態の育成結果情報であることを特徴とするものである。

【0038】このネットワークゲーム装置においては、業務用ゲーム装置での最高の状態の育成結果情報を利用して、ネットワークゲームを実行することができる。このネットワークゲーム装置において、上記請求項5の業務用ゲーム装置からの育成結果情報を受け取った場合には、その育成結果情報は最高の状態のものであるため、そのまま利用することができる。一方、上記請求項5の業務用ゲーム装置ではない業務用ゲーム装置からの育成結果情報を受け取った場合には、その育成結果情報の中に過去の育成結果情報（履歴情報）が含まれていれば、その履歴情報に基づいて、過去最高の状態のものを読み出し、その育成結果情報を利用してネットワークゲームを実行することもできる。

【0039】また、請求項17の発明は、請求項13、14、15又は16のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報受取手段は、文字列に置き換えた上記育成対象情報を含むパスワードを受け取るパスワード受取手段であり、上記パスワード受取手段で受け取ったパスワードを解読して、該パスワードに含まれる育成対象情報を取得するパスワード解読手段を有することを特徴とするものである。

【0040】このネットワークゲーム装置においては、育成対象情報受取手段により、上記請求項6の業務用ゲーム装置で出力されたパスワードを受け取り、パスワード解読手段により、そのパスワードを解読して育成対象情報を取得することができる。

【0041】また、請求項18の発明は、請求項17のネットワークゲーム装置において、上記パスワードは、該パスワードに含まれる情報に関連したチェックコードを含み、上記パスワード解読手段により解読されて得られた上記チェックコードに基づいて、該パスワードに含まれる情報が正常な情報であるか否かを判断するパスワード判断手段を有することを特徴とするものである。

【0042】このネットワークゲーム装置においては、上記請求項7の業務用ゲーム装置で出力されるパスワードに含まれるチェックコードに基づいて、そのパスワードに含まれている情報が正常な情報であるか否かを判断する。例えば、そのチェックコードがパスワードに含まれる情報を示す符号データを所定演算式で演算した演算結果を文字列に置き換えたものである場合には、その演算式から逆算して得られた符号データと、これに対応す

る各情報の符号データとを比較して、一致するか否かで判断することができる。このように、パスワードにチェックコードを含ませ、そのパスワードの情報が正常な情報であるか否かを判断することで、パスワードをもっていないプレイヤーが適当なパスワードを使用して、ネットワークゲームに参加する等の不正なパスワード使用を抑制することができる。

【0043】また、請求項19の発明は、請求項13、14、15、16、17又は18のネットワークゲーム装置において、上記ネットワークゲームにプレイヤーとして参加を希望する旨の参加申請を受け取る参加申請受取手段と、所定の参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定する参加決定手段を有することを特徴とするものである。

【0044】このネットワークゲーム装置においては、参加申請受取手段により、プレイヤーからの参加申請を受け取り、参加決定手段により、所定の参加条件を満たしているときに、そのプレイヤーがその育成対象の育成結果情報を用いて参加することを認める旨の決定をする。この参加条件は、ゲーム内容や参加規制の目的によって様々であるが、例えば、参加募集人数や業務用ゲーム装置でのプレイ回数、あるいは育成対象の育成結果情報に基づく能力などが挙げられる。

【0045】また、請求項20の発明は、請求項19のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、該育成対象情報に係る育成対象が育成された業務用ゲーム装置を特定するための装置情報を含み、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に含まれる装置情報が、所定の装置情報を有するという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0046】このネットワークゲーム装置においては、育成対象情報に含まれる装置情報が、所定の参加条件とされる所定の装置情報であるときに、そのプレイヤーがその育成対象の育成結果情報を用いてゲームに参加するのを認める旨の決定をする。すなわち、受け取った育成対象情報に、ある特定の装置情報が含まれている場合に、参加の決定を行う。これにより、例えば、特定の地域に設置された業務用ゲーム装置で育成された育成対象のみを集めたネットワークゲームを実行することが可能となる。

【0047】また、請求項21の発明は、請求項19又は20のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成対象が育成された業務用ゲーム装置から該育成対象情報が出力された日付を特定するための日付情報を含み、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に含まれる日付情報が、所定の日付情報を有するという参加条件を満

たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0048】このネットワークゲーム装置においては、育成対象情報に含まれる日付情報が、所定の参加条件とされる所定の日付情報であるときに、そのプレイヤーがその育成対象の育成結果情報を用いてゲームに参加するのを認める旨の決定をする。すなわち、受け取った育成対象情報に、ある特定範囲内の日付情報が含まれている場合に、参加の決定を行う。これにより、例えば、その育成対象情報に係る育成対象を用いてゲームに参加できる有効期限を定め、その有効期限が過ぎている育成対象の参加を拒否することができる。これにより、プレイヤーに対して業務用ゲーム装置での再プレイを促すことができる。

【0049】また、請求項22の発明は、請求項19、20又は21のネットワークゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に係る育成対象が、上記ネットワークゲームに既に参加している育成対象と同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0050】このネットワークゲーム装置においては、参加申請に係る育成対象情報が既に参加申請したゲームに参加している育成対象と同一のものであるときには、そのゲームへの参加を拒否することができる。これにより、同じゲームに同じ育成対象を重複して参加させるのを防ぐことができる。

【0051】また、請求項23の発明は、請求項19、20、21又は22のネットワークゲーム装置において、上記参加決定手段は、上記参加申請受取手段により受け取った上記参加申請に係るプレイヤーが、上記ネットワークゲームに既に参加しているプレイヤーと同一でないという参加条件を満たしているときに、上記参加申請に基づいて上記ネットワークゲームへの参加を決定することを特徴とするものである。

【0052】このネットワークゲーム装置においては、参加申請を行ったプレイヤーが既に参加申請したゲームに参加しているプレイヤーと同一であるときには、そのゲームへの参加を拒否することができる。これにより、同じゲームに同じプレイヤーが重複して参加するのを防ぐことができる。また、そのネットワークゲームの勝利者に特典を付与する場合には、その特典を得るために、1人のプレイヤーがゲームを独占するということも想定されるが、このような不正も防止することができる。

【0053】また、請求項24の発明は、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22又は23のネットワークゲーム装置において、上記育成対象情報は、上記育成対象が上記業務用ゲーム装置で

のゲームで獲得した獲得情報を含み、上記ゲーム進行手段は、上記獲得情報を上記ネットワークゲームで利用することを特徴とするものである。

【0054】このネットワークゲーム装置においては、業務用ゲーム装置で獲得した獲得情報を、当該ネットワークゲーム装置が実行するネットワークゲームに利用することができる。この獲得情報の利用方法としては、ネットワークゲームの内容によって様々であるが、例えば、そのネットワークゲーム及び業務用ゲーム装置のゲームとともに競馬シュミレーションゲームである場合には、業務用ゲーム装置で獲得した獲得情報である獲得賞金や獲得メダル数を、ネットワークゲームにおける育成対象の能力を上げるためのパラメータとして用いる等が考えられる。

【0055】また、請求項25の発明は、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23又は24のネットワークゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、上記ネットワークゲームに参加したプレイヤー固有の育成対象を育成する育成手段と、上記育成対象情報受取手段により受け取った育成対象情報に基づく育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームで用いる育成対象の育成前における初期育成結果情報を決定する初期育成結果情報決定手段とを有することを特徴とするものである。

【0056】このネットワークゲーム装置においては、初期育成結果情報決定手段により、ネットワークゲームで用いる育成対象の初期育成結果情報を業務用ゲーム装置での育成結果情報に基づいて決定し、その育成対象を育成手段により育成する育成型ゲームを実行することができる。この構成によれば、例えば、業務用ゲーム装置での育成により他のプレイヤーよりも高い能力をもつに至った育成対象に対しては、その育成結果情報に基づいて、ネットワークゲームで用いる育成対象の初期育成結果情報を、他のプレイヤーよりも高くする等して、各育成対象間で差別化を図ることができる。尚、上述した請求項13乃至24のネットワークゲーム装置は、必ずしも育成型ゲームである必要はない。

【0057】また、請求項26の発明は、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24又は25のネットワークゲーム装置において、上記ネットワークゲームで所定の条件を満たした育成対象又は該育成対象を育成したプレイヤーに特典を付与する特典付与手段を有することを特徴とするものである。

【0058】このネットワークゲーム装置においては、特典付与手段により、上記ネットワークゲームで所定の条件を満たした育成対象又は該育成対象を育成したプレイヤーに特典を付与することができる。この所定の条件や特典内容は、ゲーム内容等により様々である。例えば、育成型競馬シュミレーションゲームにおいては、そ

のレースに優勝したプレイヤーに、特典として賞状や優勝トロフィーを授与したり、コースレコードを出した育成対象に、特典としてその馬の色等を他の馬と異ならせたりする等が考えられる。

【0059】また、請求項27の発明は、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25又は26のネットワークゲーム装置に、ネットワークを介して接続されるクライアント装置において、業務用ゲーム装置で育成した育成対象に関する情報である育成対象情報を入力する育成対象情報入力手段と、該育成対象情報入力手段により入力された育成対象情報を、上記ネットワークを介して、上記ネットワークゲーム装置に出力する育成対象情報出力手段と、上記ネットワークゲーム装置のゲーム情報配信手段により配信されるゲーム情報を受け取るゲーム情報受取手段と、該ゲーム情報受取手段により受け取ったゲーム情報をプレイヤーに提供するゲーム情報提供手段とを有することを特徴とするものである。

【0060】このクライアント装置は、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25又は26のネットワークゲーム装置に、ネットワークを介して接続されている。例えばプレイヤーの操作により、育成対象情報入力手段から業務用ゲーム装置で育成した育成対象の育成対象情報が入力されると、その育成対象情報は育成対象情報出力手段によりネットワークゲーム装置に向けて出力される。そして、この育成対象情報に基づいてゲームが進行されると、そのゲーム情報はゲーム情報受取手段により受け取られ、ゲーム情報提供手段によりプレイヤーにゲーム画面や音声等が提供される。

【0061】また、請求項28の発明は、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25又は26のネットワークゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取可能な記録媒体であって、業務用ゲーム装置で育成された育成対象に関する情報である育成対象情報をプレイヤーから受け取る育成対象情報受取手段で受け取った育成対象情報に基づいて、上記育成対象の育成結果に関する情報である育成結果情報を読み出す育成結果情報読出手段、該育成結果情報読出手段で読み出した育成結果情報に基づいて、上記ネットワークゲームを進行するゲーム進行手段、及び、該ゲーム進行手段により進行されるゲーム情報を、上記ネットワークを介して、上記多数のクライアント装置に配信するゲーム情報配信手段として、上記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したことを特徴とするものである。

【0062】この記録媒体に記録されたプログラムは、請求項13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25又は26のネットワ

ークゲーム装置を構成するコンピュータに実行されることで、育成型ゲームを実行する業務用ゲーム装置で育成された育成対象の育成対象情報を利用して、遠隔地にいる多数のプレイヤーがネットワークを介して参加可能なネットワークゲームを提供することができる。

【0063】

【発明の実施の形態】〔実施形態1〕以下、本発明を、育成型競馬シミュレーションゲームを実行する業務用ゲーム装置（以下、「アーケードゲーム機」という。）において、プレイヤーが馬主となって育成した育成対象である持ち馬を、インターネット上に公開されている競馬ゲームサイトのネットワークゲームであるインターネット競馬レース（以下、「インターネットグランプリ」という。）に参加させることができるゲームシステムに適用した実施形態（以下、本実施形態を「実施形態1」という。）について説明する。

【0064】まず、本実施形態に係るゲームシステム全体の構成について説明する。図2は、本実施形態に係るゲームシステム全体の概略構成図である。このゲームシステムは、全国にあるゲームセンタ等に設置された多数のアーケードゲーム機1と、上記競馬ゲームサイトを管理、運営し、そのサイトで行われるインターネットグランプリを実行するネットワークゲーム装置としてのWebサーバ20と、インターネットに接続可能なクライアント装置としてのプレイヤー端末30とを備えている。プレイヤー端末30は、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網40を介してWebサーバ20に接続可能であり、所定のブラウザを用いて、Webサーバ20によりインターネット上に公開されている競馬ゲームサイトにアクセスすることができる。Webサーバ20とプレイヤー端末30との間で通信される各種データは、所定の搬送波に具現化されるコンピュータデータ信号の形式で、伝送媒体としての通信網40を通じて行われる。

【0065】（アーケードゲーム機1の構成）図3は、上記アーケードゲーム機1の一例を示す外観図である。このアーケードゲーム機1は、中央部分に設けられたフィールド2と、このフィールド2を取り囲むように設けられた複数のステーション10とを備えている。フィールド2には、出馬ゲート3を備える競馬場の馬場4が設けられ、この馬場4内で複数の図示しない模型馬が走行することでレースが展開される。また、このフィールド2の周囲には、レースの実況や歓声等を流す複数のスピーカー5が配置されている。また、フィールド2の上方には、ゲーム名称等を表示するための表示部6やフィールド2を照明する照明装置7が配置されている。これら表示部6及び照明装置7は、支持柱8により支持されている。

【0066】上記ステーション10には、ゲームの進行

に応じたゲーム画面を表示するディスプレイ11と、このディスプレイ11の表示面に重ね合わされたタッチパネル12とが設けられている。プレイヤーがゲーム画面の指示に従いディスプレイ11に表示されたゲーム画面の所定位置に触ると、タッチパネル12によりその位置が検出され、アーケードゲーム機1においてプレイヤーの操作内容が認識される。また、ステーション10には、プレイヤーによりメダルが投入されるメダル投入部13、プレイヤーに対してメダルが払い出されるメダル払出口14および育成対象情報を記録し持ち運び可能な可搬型記録媒体としての磁気カードを挿入するための磁気カード差込口15が設けられている。

【0067】上記アーケードゲーム機1においては、所定のサイクルに従って実際の中央競馬と同一名称のレースが順次開催される。1年分のレースとして約60のレースが用意されており、レースごとに、メダルをベットのための時間すなわち馬券を購入するための時間、模型馬によりレースが行われる時間、レース結果を表示するための時間が確保される。プレイヤーは、レースごとに着順を予想し、自由に馬券を購入することができる。この馬券の購入は、メダルをベットすることにより行い、購入した馬券がレースの結果と一致していれば、メダルのベット数とオッズに応じた枚数のメダルが配当として払い出される。

【0068】また、上記アーケードゲーム機1では、プレイヤーが馬主としてゲームに参加することができる。ここでは、プレイヤーは、複数用意された競争馬の中から好きな馬を選択し、その馬を所定枚数のメダルを支払って購入することができる。購入した馬の名前は、予めアーケードゲーム機本体内に記録された中から選択した名前と、プレイヤーの入力したプレイヤー名（例えばプレイヤーの氏名）とを組み合わせることにより作成される。そして、プレイヤーは、購入した馬の能力を高めるべく調教を行い、その馬を育成することができる。また、育成した馬を自分の希望するレースに出馬させることができる。尚、このアーケードゲーム機1では、プレイヤーが馬主としてゲームに参加する場合のゲームの継続性を確保するため、プレイヤーに配布される磁気カードを用いることで、別の日にゲームの続きを再開することができる。

【0069】図4は、上記アーケードゲーム機1の動作を統合的に制御するためのメイン制御部を示す制御ブロック図であり、図5は、上記ステーション10ごとに設けられたステーション制御部を示す制御ブロック図である。

【0070】図4に示すように、フィールド2側に配置されるメイン制御部100は、メイン制御装置101と、フィールド2における模型馬の走行等を制御するためのフィールド制御装置102と、上記照明装置7を制御する照明制御装置103と、上記スピーカー5で流す

歓声や実況等を制御する音響制御装置104と、プレイヤーごとの各種データを記録するためのSRAM105およびフラッシュメモリ106と、ゲームに必要なプログラムおよび各種データベースが格納されたROM107とを備える。上記メイン制御装置101は、フィールド制御部102、照明装置103、音響装置104、SRAM105、フラッシュメモリ106およびROM107に、それぞれ接続されている。ROM107には、プレイヤーにより選択される予め多種類用意された馬名データとその音声データ、各馬に関する各種データ、レースの日程等のデータベースが格納されている。

【0071】図5に示すように、各ステーション10に設けられているステーション制御部200は、ステーション制御装置201と、メダルの払い出し等を管理するメダル管理装置202と、プレイヤーの各種データを一時的に記録するRAM203と、磁気カード差込口15に差し込まれた磁気カードの磁気情報を読み取る磁気情報読取装置204と、磁気カードにIDコード等の各種情報を書き込むための磁気情報書込装置205とを備える。上記ステーション制御装置201は、メダル管理装置202、RAM203、磁気情報読取装置204及び磁気情報書込装置205に、それぞれ接続されている。また、このステーション制御装置201は、ステーション10に設けられた図3に示すディスプレイ11及びタッチパネル12、メダル投入口14を介して投入されたメダルを検出する図示しないメダル投入センサや、磁気カード差込口15に差し込まれた磁気カードを駆動するための図示しない磁気カード駆動装置等の各部にも、それぞれ接続されている。

【0072】また、図4及び図5に示すように、各ステーション10側のステーション制御装置201は、フィールド2側のメイン制御装置101に接続されており、これら間で必要な交信が可能となっている。

【0073】図6(a)は、プレイヤーごとに記録、管理されるプレイヤーデータのデータ構造を示す説明図である。このプレイヤーデータは、プレイヤーごとに割り当てられるIDコード、そのプレイヤーに関する個人情報、そのプレイヤーの持ち馬に関する持ち馬情報、そのプレイヤーが最後にゲームを行った日を特定するための最終プレイ日情報、データの更新を記録する書換情報、磁気カードの改竄防止等を目的とするチェックコード等が含まれている。また、このプレイヤーデータには、ゲームの状態や履歴の情報や、ゲーム進行に関係のない画面のレイアウト情報等も含まれている。上記IDコードは、1人のプレイヤーに対して1つだけ割り当てられる番号であり、他のプレイヤーデータとIDが重複しないように設定される。尚、上記個人情報、上記持ち馬情報及び上記最終プレイ日情報は、中断されたゲームの継続性を確保するためのゲーム履歴として用いられる。このプレイヤーデータは、図4に示すSRAM105又はフラ

ッシュメモリ106に保存される。

【0074】上記個人情報には、プレイヤー名、総プレイ回数などのプレイヤー個人に関する情報が含まれている。この個人情報は、プレイヤー名を持ち馬の冠名として用いるようにゲーム内容に反映されるデータとして使用されるほか、顧客管理データとしても利用される。

【0075】上記持ち馬情報には、持ち馬ごとに、持ち馬の名前を特定するための馬名コード、成長の仕方の特徴を示す成長カーブを特定される馬タイプ情報、性別、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金累積額、過去のレースごとの戦績（例えば1着、2着あるいは着外）等が含まれている。馬名コードは、上記ROM107に格納された馬名データのデータベース内の各馬名データと関連付けられており、この馬名コードに基づき、馬名データを読み出してゲームに使用する。

【0076】図6(b)は、プレイヤーがプレイを中断するときに、磁気カードに書き込まれる書込データのデータ構造を示す説明図である。この書込データには、上記プレイヤーデータの中の一部が記録される。具体的には、上記IDコード及び上記チェックコードと、ゲーム進行に関係のない画面のレイアウト情報等が記録される。

【0077】プレイヤーは、ゲームを再開しようとする場合、任意のステーション10で上記磁気カードを挿入する。これにより、その磁気カードに記録されたチェックコードを読み込んで、これに書き込まれている情報が正常なものであるか否かを判断した後、その磁気カードに記録されたIDコードを読み込む。そして、このIDコードに対応するプレイヤーデータを、図4に示すSRAM105又はフラッシュメモリ106から読み出す。読み出されたプレイヤーデータは、上記ステーション10における図5に示したRAM203に読み込まれ、所定の処理に利用される。これにより、プレイヤーは、磁気カードを用いることで、何時でもゲームの続きを再開することができ、自分が育成した馬を継続的に使用してゲームを楽しむことができる。

【0078】(Webサーバ20の構成)次に、上記ゲームシステムを構成するWebサーバ20の構成について説明する。図7は、上記Webサーバ20の概略構成を示すブロック図である。このWebサーバ20は、上記通信網40を介してデータを送受信するためのターミナルアダプタ等により構成された育成対象情報受取手段としてのパスワード受取手段である通信インターフェース21と、各種データベースを格納する育成結果情報記録媒体としてのデータベース用ROM22と、当該Webサーバ20の各部を制御するための制御部23と、制御部23が実行するプログラムを記録した記録媒体であるプログラム用ROM24と、オペレータ等により操作される操作部25とを備えている。上記通信インター

フェース21は、ゲーム情報配信手段をも構成している。このWebサーバ20としては、汎用のパソコンやワークステーションを利用することができるが、専門業者に運営、管理するWebサーバの一部を利用してもよい。

【0079】上記データベース用ROM22には、上記アーケードゲーム機1のROM107に格納されているものと同じ馬名データ及び各馬に関する各種データのデータベース、その他インターネットグランプリのレース日程等が格納されている。また、このデータベース用ROM22には、インターネットグランプリに参加するプレイヤーの個人情報や、そのプレイヤーの持ち馬に関する育成対象情報などのデータベースも格納される。尚、このデータベース用ROM22は、上記プログラム用ROM24と同一のROMで構成することもできる。

【0080】上記プログラム用ROM24は、上記制御部23が実行する各種プログラムを格納しており、各種プログラムは、制御部23からの命令に応じて読み出される。このプログラム用ROM24には、上記競馬ゲームサイトを管理、運営するためのサイト運営プログラムのほか、このサイトで行われるインターネットグランプリを実行するゲーム実行プログラム、通信網40を介してデータの送受信を行うための通信プログラム、その他Webサーバ20の処理に必要なプログラムが格納されている。

【0081】上記制御部23は、少なくとも1つのCPU等の演算器、プログラムデータ等を一時的に記録するためのRAM等により構成されており、上記プログラム用ROM24に格納された所定のオペレーティングシステム(OS)を読み込んで当該Webサーバ20を起動、制御している。また、この制御部23は、上記プログラム用ROM24に記録された各種プログラムを実行し、そのプログラムに従った処理を行う。尚、各種プログラムを実行するCPU等の演算器を複数設け、それぞれの演算器に各種プログラムの実行処理を分散させてもよい。

【0082】(プレイヤー端末30の構成)次に、上記ゲームシステムを構成するプレイヤー端末30の構成について説明する。図8は、上記プレイヤー端末30の概略構成を示すブロック図である。このプレイヤー端末30は、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトにアクセスして、プレイヤーに、このサイトで公開されている各種情報を提供したり、そのサイトで行われているインターネットグランプリに参加したりするための端末である。このプレイヤー端末30としては、近年一般家庭にも普及している汎用のパソコンを利用することができるが、インターネットに接続可能であって、上記競馬ゲームサイトにアクセスして必要な操作、処理ができるものであれば、家庭用ゲーム機、テレビ等の家電機器、あるいは携帯電話等のモバイル通信機器を利用する

こともできる。

【0083】このプレイヤー端末30は、上記通信網40を介してデータを送受信するためのターミナルアダプタ等により構成された育成対象情報出力手段及びゲーム情報受取手段としての通信インターフェース31と、各部を制御するための制御部32と、制御部32が実行するプログラムを記録したROM33と、プレイヤーにより操作されて各種の要求を入力するための参加申請入力手段及び育成対象情報入力手段としての入力部34と、上記Webサーバ20から取得した画像データその他の表示データを表示するゲーム情報提供手段を構成する表示部35と、上記Webサーバ20から取得した音声データその他の可聴データを出力するゲーム情報提供手段を構成するスピーカ36とを備えている。本実施形態においては、入力部34がキーボード及びマウスで構成されている。尚、このスピーカ36の代わりに、ヘッドフォンやイヤフォン等を用いることもできる。

【0084】上記ROM33には、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトにアクセスするための通信プログラム、そのサイトで公開されている各種情報を閲覧するための閲覧プログラム等が格納されている。このROM33に格納された各種プログラムは、上記制御部32により実行される。上記閲覧プログラムとしては、市販又は配布されている閲覧ソフト(ブラウザ)を利用することができる。

【0085】上記制御部32は、上記Webサーバ20の制御部23と同様の構成を有し、上記ROM33に格納されたOSを読み込んで当該プレイヤー端末30を起動、制御する。また、この制御部32は、上記ROM33に記録された各種プログラムを実行し、そのプログラムに従った処理を行う。

【0086】(システム全体の流れ)次に、上記ゲームシステムを用いて、プレイヤーが上記アーケードゲーム機1で持ち馬を育成し、その持ち馬の育成結果情報としての各種能力データを、上記Webサーバ20で運営されているインターネットグランプリで反映させてレースを行うまでの流れについて説明する。

【0087】図1は、本実施形態に係るゲームシステムの流れを示す説明図である。このゲームシステムでは、まず、プレイヤーが上記アーケードゲーム機1で馬主としてプレイし、そのゲームプレイにより得た育成対象情報である上記プレイヤーデータの一部を文字列に置き換えたパスワードを取得する(ステップ①)。プレイヤーは、上記競馬ゲームサイトにアクセスして、そのサイトの各種情報を閲覧することができる(ステップ②)。また、プレイヤーは、取得したパスワードを用いて、インターネットグランプリに参加申請することができる(ステップ③)。また、プレイヤーは、自分が参加したレースを閲覧することもできる(ステップ④)。レースの優勝者には、特典として賞状が付与される(ステップ

⑤)。

【0088】(パスワードの取得:ステップ①)インターネットグランプリに参加するためのパスワードを取得するためには、プレイヤーがアーケードゲーム機1をプレイし、その持ち馬がそのゲームで用意されているG1レースで3回以上優勝すること又は獲得したメダル枚数(生涯獲得賞金)が2000枚を超えていることが条件とされる。この条件を満たす持ち馬を引退させると、その持ち馬は功労馬となり、上記ディスプレイ11に図9に示すパスワード画面が表示される。このパスワード画面では、功労馬の名前(〇〇ブライアン)とパスワード、及びパスワードの使用方法等の説明が表示される。そして、プレイヤーは、表示されたパスワードをメモに書き留めることで、パスワードを取得することができる。

【0089】尚、本実施形態では、上記ディスプレイ11を育成対象情報出力手段であるパスワード出力手段として用い、育成対象情報をパスワードという形で出力する構成であるが、上記Webサーバ20で行われるインターネットグランプリで利用できるように育成対象情報を出力できる構成であれば、これに限定されるものではない。例えば、上記アーケードゲーム機1にパスワード出力手段としてのプリンタを設け、紙媒体に上記パスワードをプリントアウトして、プレイヤーに渡すような構成としてもよい。また、上記パスワードをテキストデータでFD等の可搬型記録媒体に記録し、そのFD等をプレイヤーに渡すような構成としてもよい。この場合、上記アーケードゲーム機1には、FD等にパスワードデータを書き込むための書込装置としてのドライブを設ける必要がある。尚、このように育成対象情報を可搬型記録媒体に電子データとして書き込む構成とした場合には、その育成対象情報をパスワード形式にする必要はなく、所定のフォーマットに従った電子データとして記録するようにしてもよい。

【0090】上記パスワードに含まれる育成対象情報には、装置情報としての装置コード、日付情報としての引退年月日、日別順番情報としての日別番号、プレイヤー名、馬名コード、優勝したG1レース、通算成績、育成結果情報である全盛時のスピード能力及びスタミナ能力、獲得情報としての生涯獲得賞金、チェックコードが含まれている。装置コードとは、そのパスワードに係る持ち馬を育成したアーケードゲーム機1を特定するためのものであり、アーケードゲーム機1ごとに重複しない番号で構成されている。引退年月日は、そのパスワードをディスプレイ11に表示したときの日付である。日別番号は、そのアーケードゲーム機1でディスプレイ11にパスワードが表示された順番を特定する番号である。また、プレイヤー名及び馬名コードは、上記アーケードゲーム機1のプレイヤーデータとして用いられていたプレイヤー名及び馬名コードと同じものである。上記チェ

ックコードは、文字列に置き換えられる前の各情報を示す符号データを、所定の演算式により演算した演算結果を文字列に置き換えたものである。

【0091】上記アーケードゲーム機1では、他の店舗に設置されたアーケードゲーム機1も含めて重複したパスワードを出力しないため、装置コード、引退年月日及び日別番号を含めているが、引退年月日を含めない場合には、装置コード及びそのアーケードゲーム機1でディスプレイ11にパスワードが表示された通し番号情報である通し番号を含めるようにしてもよい。

【0092】ここで、本実施形態では、インターネットグランプリでの持ち馬の能力を決定する能力データとして、全盛時のスピード能力及びスタミナ能力を用いる構成としている。この全盛時のスピード能力等のデータは、例えば、育成対象情報記録媒体であるSRAM105又はフラッシュメモリ106に記録された過去の能力データの履歴情報の中から、過去最高の状態における能力データを読み出すことで得ることができる。また、SRAM105又はフラッシュメモリ106に、最高状態の最高能力データを記録しておくようにしてもよい。この最高能力データは、これよりも高い能力データが得られた場合には、その能力データに更新される。

【0093】上記アーケードゲーム機1では、引退時にパスワードを付与する構成となっているため、その能力データをパスワード付与時のものとした場合には、既に能力が低下した状態の持ち馬でインターネットグランプリに参加しなければならないからである。本実施形態では、持ち馬の能力データが全盛時のものであるため、インターネットグランプリにおいて、その持ち馬を最高の状態でレースさせることができる。

【0094】また、上記アーケードゲーム機1では、持ち馬の能力データとして、スピード能力及びスタミナ能力のほかに、コンディションや年齢等の様々なデータが用いられている。しかし、これら全ての育成結果情報をパスワードに含ませようとする、非常に長い文字列になってしまう。そこで、本実施形態では、インターネットグランプリに反映させる能力データをスピード能力及びスタミナ能力のみに限定し、パスワードを短くしてプレイヤーの利便性を図っている。尚、このようなパスワードを用いずに、能力データをインターネットグランプリに反映させることができる構成とした場合には、上述のように能力データを限定する必要はない。むしろ多くの能力データをインターネットグランプリに反映させることで、より複雑なレース展開を実現することができる。

【0095】(各種情報の閲覧:ステップ②)また、プレイヤーは、例えば、自宅にあるパソコンを上記プレイヤー端末30として使用し、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトにアクセスすることができる。図10は、上記競馬ゲームサイトのサイト構造を示す説

明図である。この競馬ゲームサイトには、レースを観戦したり、レースの予定や過去のレース結果等を閲覧したりできる競馬場ページと、上記パスワードを用いて参加申請としての出走登録を行う出走登録ページと、各種ランキングを表示するランキングページとが用意されている。

【0096】本実施形態では、Webサーバ20による運営のもと、上記競馬ゲームサイトにおいて、毎週1回、インターネットグランプリによるレースが開催される。例えば、毎週金曜日の夜に5レースを行う。このレースには、パスワードをもつプレイヤーが参加可能であって、そのレースは、図11に示す競馬場ページに用意されているレース観戦ページで実況され、プレイヤーが閲覧できるようになっている。また、各レースへの参加申請の受付期間、レースの予定、レース結果等の情報は、上記競馬場ページ内にある今週の予定ページ及び先週の結果ページに公開されている。また、ランキングページでは、図12(a)に示すようなインターネットグランプリでの成績に基づく優秀オーナーランキングや、図12(b)及び(c)に示すようなアーケードゲーム機1での成績に基づく賞金部門及び戦績部門に分けた功労馬ランキングなどが公開されており、プレイヤーが閲覧できるようになっている。尚、出走登録ページに関しては後述する。

【0097】(参加申請:ステップ③)上記ステップ①においてパスワードを取得したプレイヤーは、そのパスワードを持ち帰り、例えば自宅にあるパソコンを上記プレイヤー端末30として使用し、上記Webサーバ20が運営する競馬ゲームサイトの出走登録ページにアクセスする。

【0098】図13(a)乃至(f)は、上記プレイヤー端末30において上記出走登録ページを閲覧したときに、その出走登録ページに用意されている各画面を上記表示部35に表示したときの説明図である。プレイヤーが上記プレイヤー端末30を用いて上記出走登録ページにアクセスすると、その表示部35には、まず、図13(a)に示す初期画面が表示される。この初期画面では、インターネットグランプリに参加するための説明と、オーナー登録を行うオーナー登録画面に移動するためのオーナー登録ボタンと、出走登録を行う前に登録を確認するための登録確認画面に移動するための出走登録ボタンとが用意されている。

【0099】今回、初めてインターネットグランプリに参加するプレイヤーは、まず、オーナー登録を行うため、上記入力部34を構成するマウスを操作して、上記初期画面上のオーナー登録ボタンをクリックする。これにより、上記表示部35には、図13(b)に示すオーナー登録画面が表示される。このオーナー登録画面において、プレイヤーは、上記入力部34を構成するキーボードにより、Webサーバ20からプレイヤーへの連絡

を行うためのプレイヤーのメールアドレス、オーナーネーム、及び次回からの出走登録を行うときに本人と確認するために要求されるアクセス用パスワードを入力する。尚、ここで入力されるオーナーネーム及びアクセス用パスワードは、上記アーケードゲーム機1とは全く無関係のものである。所定の入力事項を入力し終えたら、そのオーナー登録画面に表示されている送信ボタンをクリックする。これにより、各入力事項は、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を通じて上記Webサーバ20に送信される。

【0100】Webサーバ20では、上記通信インターフェース21を介して受信した上記入力事項を、プログラム用ROM24に記録されたオーナー登録プログラムを実行する制御部23により、オーナーネームに関連付けてアクセス用パスワード及びメールアドレスを、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録する。そして、登録処理が終了したら、上記プレイヤー端末30に向けて図13(d)に示す出走登録画面を出力する。

【0101】また、過去にオーナー登録をしたプレイヤーは、上記初期画面上の出走登録ボタンをクリックする。これにより、上記表示部35には、図13(c)に示す登録確認画面が表示される。この登録確認画面は、メールアドレス入力欄を有しない点以外は、図13(b)に示したオーナー登録画面と同じである。そして、オーナー登録画面の場合と同様に、オーナーネーム及びアクセス用パスワードを入力した後、送信ボタンをクリックすることで、これら入力事項は上記Webサーバ20に送信される。これら入力事項を受信したWebサーバ20は、プログラム用ROM24に記録された登録確認プログラムを実行する制御部23により、受信したオーナーネームに基づいて、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースからアクセス用パスワードを読み出し、受信したアクセス用パスワードを照合し、一致しているときには、上記プレイヤー端末30に向けて図13(d)に示す出走登録画面を出力する。一方、一致していないときには、「パスワードが正しくありません。」等のメッセージを上記プレイヤー端末30に向けて出力する。

【0102】オーナー登録又は登録確認を終えたプレイヤーのプレイヤー端末30の表示部35には、図13(d)に示す出走登録画面が表示される。プレイヤーが出走登録しようとする持ち馬が今回初めての出走である場合には、まず、その出走登録画面に表示されている功労馬登録ボタンをクリックする。これにより、図13(e)に示す持ち馬パスワード入力画面が表示される。そして、この持ち馬パスワード入力画面において、上記アーケードゲーム機1で取得したパスワードを入力し、送信ボタンをクリックする。これにより、そのパスワー



ドは、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を通じて上記Webサーバ20に送信される。

【0103】Webサーバ20では、通信インターフェース21を介して受信したパスワードを、プログラム用ROM24に記録されたパスワード解読手段としてのパスワード解読プログラムを実行する制御部23により解読して、その中の能力データ等の各種情報を取得する。そして、パスワード判断手段として機能するパスワード判断プログラムを実行する制御部23により、解読したパスワードの中からチェックコードを読み出し、そのチェックコードに基づいてそのパスワードが正しいものか否かを判断する。この判断において、上記制御部23は、読み出したチェックコードを上記アーケードゲーム機1で演算した演算式に従って逆算し、これにより得られた符号データを、上記パスワードに含まれている装置コード等の符号データと比較する。この比較において、一致しているときには正しいパスワードであると判断し、一致していないときには、不正なパスワードと判断する。

【0104】このパスワードの判断において、不正なパスワードであると判断された場合、その送信元であるプレイヤー端末30にパスワードエラーの通知を送信し、そのプレイヤー端末30の表示部35に再度図13

(e)に示した持ち馬パスワード入力画面を表示させる。一方、正しいパスワードであると判断された場合には、パスワードに含まれている各情報を、プログラム用ROM24に記録された育成結果情報記録手段としての情報登録プログラムを実行する制御部23により、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録する。尚、受信したパスワードが上記オーナー登録データベースに既に功労馬登録されている持ち馬と同じものであると判断されたときには、その送信元であるプレイヤー端末30に既に登録済みである旨の通知を送信し、そのプレイヤー端末30の表示部35に再度図13(e)に示した持ち馬パスワード入力画面を表示させる。以上の功労馬登録処理が終了したら、上記プレイヤー端末30に向けて、再び図13(d)に示す出走登録画面を出力する。

【0105】功労馬登録を終えた後の出走登録画面には、図13(d)に示すように、その功労馬登録した持ち馬の名前、生涯獲得賞金、通算成績、アーケードゲーム機1にて優勝したG1レースが表示される。また、その持ち馬が過去にインターネットグランプリに出走している場合には、インターネットグランプリにおける戦績も表示される。そして、プレイヤーがインターネットグランプリに出走登録する場合には、その出走登録画面の出走ボタンをクリックする。これにより、参加申請が、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を

通じて上記Webサーバ20に送信される。

【0106】Webサーバ20では、参加申請受取手段としての通信インターフェース21を介して受信した参加申請に基づいて、参加決定手段として機能する参加決定プログラムを実行する制御部23により、その参加申請を行ったプレイヤーの参加を認めるか否かを判断する。

【0107】図14は、上記参加決定プログラムを実行する制御部23の制御動作を示すフローチャートである。上記制御部23は、上記参加申請を受け取ると、まず、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースの中から、その参加申請に係る持ち馬に関する引退年月日を読み出す(S1)。そして、その引退年月日に基づいて、その持ち馬の出走が有効期限内か否かを判断する(S2)。本実施形態では、パスワードの有効期限を90日に設定しているため、この判断では、その引退年月日が、90日前以降のものかどうかを判断する。

【0108】上記判断において、引退年月日が90日よりも前のものであると判断された場合、その送信元であるプレイヤー端末30に有効期限エラーの通知を送信し(S3)、図13(d)の出走登録画面を再度出力する(S4)。一方、引退年月日が90日以内のものであると判断された場合には、次に、今回のインターネットグランプリに出走する各持ち馬及びオーナーの情報を格納した上記データベース用ROM22の出走登録データベースの中を検索して、上記参加申請に係る持ち馬が既にいずれかのレースに出走登録されていないかを判断する(S5)。ここで、重複出走登録になると判断された場合には、その送信元であるプレイヤー端末30に重複出走登録エラーの通知を送信し(S6)、図13(d)の出走登録画面を再度出力する(S4)。これにより、同じ持ち馬が同一又は複数のレースに重複して出走登録するのを防止することができる。

【0109】このようにして重複出走登録を確認した後、上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースの中から、その参加申請に係る持ち馬に関する優勝したG1レース及び生涯獲得賞金を読み出す(S6)。そして、これら優勝したG1レース及び生涯獲得賞金に基づいて、その持ち馬が出走することができるレースを選定する(S7)。ここで、上記データベース用ROM22に格納されているレースデータテーブルにおける各レースには、予め所定の条件が設定されている。そして、上記レース選定においては、読み出した優勝したG1レース及び生涯獲得賞金を上記レースデータテーブルのレースごとの条件に照らし合わせて、その条件が満たされるレースを選定する。上記条件としては、例えば、優勝したG1レースの数がある一定の数以上であること、生涯獲得賞金がある一定以上であること、所定のG1レースに優勝していること等が挙げられる。

【0110】また、本実施形態における各レースは、18頭の競走馬により展開されるので、プレイヤーが各レースに出走登録できるのは最大で18頭までである。このため、既に他のプレイヤーにより18頭の出走登録がされている場合には、上記参加申請に係る持ち馬が条件を満たしているレースであっても、選定から除外される。尚、本実施形態では、参加申請が早い順に出走登録を認めているため、出走登録枠がないレースに関しては選定されない設定になっているが、出走登録枠以上の出走登録を受け付けて、受付締め切り後に所定の条件に従って出走させる競走馬を決定する場合には、既に出走登録枠がないレースに関しても選定されるように設定してもよい。

【0111】更に、インターネットグランプリで開催されるレースに、実際のレースのように牡馬又は牝馬のみ出走できるレースなどを用意してもよい。この場合、アーケードゲーム機1で出力されるパスワードに、持ち馬の性別情報を含ませ、その性別情報に基づいて、その持ち馬が出走可能なレースの選定を行う。

【0112】このようにして、レースが選定されたら、選定されたレースを表示した出走レース選択画面をプレイヤー端末30に向けて出力する(S8)。これにより、プレイヤー端末30の表示部35には、図13

(f)に示す出走レース選択画面が表示される。そして、プレイヤーは、その出走レース選択画面を見て、自分の持ち馬を出走させたいレースを決めたら、そのレースが表示されているボックスをクリックして選択し、送信ボタンをクリックする。これにより、その出走希望レースデータが、通信プログラムを実行する制御部32により、通信インターフェース31を介して出力され、上記通信網40を通じて上記Webサーバ20に送信される。

【0113】この出走希望レースデータを受信したら(S9)、上記データベース用ROM22の出走登録データベースの中を検索して、上記参加申請を行ったオーナーが既にその参加申請に係るレースに出走登録されている持ち馬のオーナーでないかを判断する(S10)。ここで、同じオーナーで出走登録がされていると判断された場合には、その送信元であるプレイヤー端末30に同一オーナーによる重複出走登録エラーの通知を送信し(S11)、図13(f)の出走レース選択画面を再度出力する(S8)。これにより、より多くのオーナーが出走登録を行うことができる。一方、同じオーナーで出走登録がされていないと判断された場合には、その送信元であるプレイヤー端末30に出走登録を完了した旨の通知を送信する(S12)。

【0114】尚、本実施形態では、インターネットグランプリへの参加申請を、通信網40を介してプレイヤー端末30を用いて行う構成について説明したが、他の構成により参加申請を行うようにしてもよい。例えば、ア

ーケードゲーム機1が設置されている店舗に配布された参加申請用紙等に、取得したパスワード、出走希望レース、その他の必要事項を記入し、その参加申請用紙等を上記Webサーバ20のもとに郵送することで参加申請を行う構成であってもよい。この構成においては、その参加申請用紙等に記入された事項を、例えば、上記Webサーバ20の操作部25を用いてオペレータ等が入力する。

【0115】(レースの閲覧：ステップ④)所定の参加申請受付期間が経過した後、上記Webサーバ20のプログラム用ROM24に記録されたゲーム進行手段及びゲーム情報配信手段として機能するゲーム実行プログラムを実行する制御部23は、上記データベース用ROM22に格納されているレース日程に従い、予定時刻がきたらインターネットグランプリを進行する。このインターネットグランプリにより進行される各レースは、図11に示した競馬場ページに用意されているレース観戦ページにリアルタイムで公開される。このレース観戦ページで公開されるレースの模様は、ステップ③においてインターネットグランプリへの参加申請を終えたプレイヤーだけでなく、このページにアクセスした者すべてが観戦できる。

【0116】図15は、上記ゲーム実行プログラムを実行する制御部23によるインターネットグランプリのゲーム進行制御を示すフローチャートである。この制御部23では、レースごとに、参加申請に係る馬を出走させてレースを行うレース処理、レースの着順を表示させるレース結果表示処理、レース結果に基づいて上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースの内容を更新するデータ更新処理を順次実行する。1回のインターネットグランプリでは、全5レース行われ、各レースはそのレース結果表示処理を含めて約2分の周期で順次実施される。

【0117】まず、上記制御部23は、レース観戦ページに図16に示すレース情報画面を表示させる表示処理を実行し(S1)、プレイヤー等に次に行われるレースの情報を提供する。そして、上記レース日程で予定する時刻がきたら、上記レース観戦ページに表示される画像や音響を実現させるためのレース処理を行い、レースを開始する(S2)。レース中においては、上記レース処理により図17に示すようなレース画面が約5秒ごとに更新され(S3)、歓声等の音響とともに臨場感を演出する。これらの画像は、通信網40を介して上記プレイヤー端末30にダウンロードされ、その表示部35に表示される。

【0118】レースが終了したら(S4)、上記制御部23は、そのレース結果を上記レース観戦ページに表示するレース結果表示処理を実行し(S5)、レースを観戦しているプレイヤー等の表示部35には、図18に示すレース結果表示画面が表示される。このレース結果表

示画面では、レースの着順等が表示される。そして、上記制御部 23 は、各馬の各種情報と一緒に各馬の着順等のデータ更新処理を実行し（S6）、上記オーナー登録データベースに、各馬のレース戦績等の履歴情報が登録される。

【0119】以上の処理を完了したら、上記制御部 23 は、次のレースがあるかを判断する（S7）。次のレースがある場合には、レース内容を次のレース内容にデータ変更し（S8）、上記 S1 に戻り、上記と同様に、次のレースのレース処理、レース結果表示処理、データ更新処理を実行する。すべてのレースが終了し、次のレースがないと判断されたら（S7）、インターネットグランプリを終了する。

【0120】（賞状の付与：ステップ⑤）インターネットグランプリが終了した後、そのレースで優勝した馬のオーナーには、特典として賞状が付与される。具体的には、特典付与手段として機能する賞状送信プログラムを実行する制御部 23 が、上記データベース用 ROM 22 に格納されているオーナー登録データベースから優勝オーナーのメールアドレスを読み出し、このアドレス宛に賞状画像を添付したメールを送信する。尚、本実施形態では、賞状をメールで送信するという特典を付与したが、賞状以外の特典として、特製アイコン等の電子データを送信したり、賞状や賞品等を郵送したりしてもよい。また、インターネット上に公開されている他のゲームへの参加資格を与えたり、この他のゲームで使用可能なポイント等を与えたりする特典を付与してもよい。また、優勝オーナーだけに限らず、例えば、インターネットグランプリでの獲得賞金総額の多いオーナーに、優秀オーナーの賞状を付与するような特典を付与してもよい。

【0121】〔実施形態 2〕次に、本発明を、上記実施形態 1 と同様のゲームシステムに適用した実施形態（以下、本実施形態を「実施形態 2」という。）について説明する。本実施形態では、ゲームシステムを構成するアーケードゲーム機 1 と Web サーバ 20 とがネットワークである通信網 40 を介して接続されている点が上記実施形態 1 と大きく異なっている。以下、上記実施形態 1 と異なる部分についての構成及び動作のみ説明する。

【0122】図 19 は、本実施形態に係るゲームシステム全体の概略構成図である。このゲームシステムは、上記実施形態 1 と同様の多数の業務用ゲーム装置としてのアーケードゲーム機 1 と、インターネットグランプリを実行するネットワークゲーム装置としての Web サーバ 20 と、インターネットに接続可能なクライアント装置としてのプレイヤー端末 30 と、これらを接続するネットワークである公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網 40 とを備えている。アーケードゲーム機 1 及びプレイヤー端末 30 は、それぞれ通信網 40 を介して Web サーバ

20 に接続されており、双方向にデータ通信が可能になっている。

【0123】図 20 は、上記アーケードゲーム機 1 の動作を統合的に制御するためのメイン制御部 100 を示す制御ブロック図である。このメイン制御部 100 は、上記実施形態 1 の構成に加えて、メイン制御装置 101 に接続された育成結果情報出力手段としての通信制御装置 108 を有している。この通信制御装置 108 により、メイン制御装置 101 は、通信網 40 を介して上記 Web サーバ 20 とデータ通信を行うことができる。

【0124】プレイヤーは、アーケードゲーム機 1 において持ち馬を引退させると、上記実施形態 1 と同様にディスプレイ 11 上にパスワードが表示される。しかし、このパスワードの内容には、育成結果情報である全盛時のスピード能力及びスタミナ能力や獲得情報である生涯獲得賞金、プレイヤー名、馬名コード等のその他の育成対象情報は含まれていない。その代わりに、その持ち馬を特定するための特定情報としての持ち馬特定コード及びチェックコードのみ含まれている。このパスワードは、上記実施形態 1 のものに比べて情報量ははるかに小さいので、パスワードの文字数は少なくても済む。

【0125】また、パスワードを出力したアーケードゲーム機 1 のメイン制御装置 101 は、上記実施形態 1 のパスワードに含まれていた育成結果情報や獲得情報、その他の育成対象情報を、上記持ち馬特定コードに関連付けた状態で、上記通信制御装置 108 から通信網 40 を介して上記 Web サーバ 20 に送信する。このため、アーケードゲーム機 1 から Web サーバ 20 に受け渡される育成対象情報の情報量は、パスワードのような制限を受けない。したがって、上記通信制御装置 108 から送信する育成結果情報には、全盛時のスピード能力及びスタミナ能力に加え、アーケードゲーム機 1 で使用されていた馬タイプ情報等の他の育成結果情報も含まれている。そして、アーケードゲーム機 1 からの育成結果情報等は、Web サーバ 20 の育成結果情報受取手段としての通信インターフェース 21 を介して受信され、プログラム用 ROM 24 に記録された育成結果情報記録手段としての情報登録プログラムを実行する制御部 23 により、上記データベース用 ROM 22 のオーナー登録データベースに登録される。

【0126】プレイヤーがインターネットグランプリに参加申請する場合には、プレイヤーは、上記実施形態 1 と同様に、上記 Web サーバ 20 が運営する競馬ゲームサイトにアクセスし、図 13（e）の持ち馬パスワード入力画面を呼び出して上記パスワードを入力する。Web サーバ 20 は、参加申請としてのパスワードを受信すると、そのパスワードを解読し、上記持ち馬特定コードを抽出する。上記制御部 23 は、参加決定プログラムを実行する際、その持ち馬特定コードに基づいて、上記データベース用 ROM 22 のオーナー登録データベースの

中から既に登録されているその参加申請に係る持ち馬の各種情報を読み出して、図14に示した処理と同様の処理を行う。

【0127】また、ゲーム実行プログラムを実行する制御部23の制御動作は、上記実施形態1と同様であるが、本実施形態においては、全盛時のスピード能力及びスタミナ能力のほか、馬タイプ情報等の他の育成結果情報も利用することができる。このため、上記実施形態1のインターネットグランプリよりも、複雑で細かなレース展開を実現することが可能となる。

【0128】〔実施形態3〕次に、本発明を、上記実施形態1及び上記実施形態2と同様のゲームシステムに適用した実施形態（以下、本実施形態を「実施形態2」という。）について説明する。上記実施形態1及び上記実施形態2におけるインターネットグランプリでのレース展開は、アーケードゲーム機1での持ち馬の能力データを総合して決められるため、インターネットグランプリで優勝したいプレイヤーは、アーケードゲーム機1をプレイして、よりよい能力をもつ持ち馬を育成しなければならない。このような構成により、プレイヤーに対してアーケードゲーム機1での再プレイを促すことができる。一方で、プレイヤーの利便性を考え、インターネットグランプリにおいても、上記ゲーム実行プログラム中に育成手段としての育成プログラムを追加し、持ち馬を育成させることができるように構成することも可能である。そこで、本実施形態では、ネットワークゲーム装置としてのWebサーバ20により実行されるネットワークゲームであるインターネットグランプリにおいて、アーケードゲーム機1で育成した持ち馬の能力データを初期能力データとしてもつ新馬を生成し、育成させることができる構成になっている。この構成以外の部分は、上記実施形態1及び上記実施形態2と同様である。

【0129】図21は、初期育成結果情報決定手段として機能する初期設定プログラム及び育成手段としての育成プログラムを実行する制御部23による育成処理の一例を示すフローチャートである。この制御部23では、まず、上記実施形態1又は上記実施形態2における出走登録画面で功労馬登録された持ち馬の各能力データに基づいて、初期育成結果情報である初期能力データを設定する（S1）。この初期能力データは、アーケードゲーム機1で育成した持ち馬の能力データが高いほど高くなり、各プレイヤーの持ち馬ごとに異なってくる。そして、その初期能力データを有する新馬を生成する（S2）。ここで、新馬を生成するために、プレイヤーに対して、例えば、アーケードゲーム機1で獲得した獲得情報である獲得賞金の中から所定額を要求するようにしてもよい。これにより、インターネットグランプリで新馬を生成するためには、アーケードゲーム機1で賞金を稼がなければならなくなり、プレイヤーにアーケードゲーム機1でのプレイを促すことができる。

【0130】その後、その新馬の能力データの一部を表示し、かつ、プレイヤーにその新馬の名前等の必要な事項を選択、入力させる新馬情報画面をプレイヤー端末30の表示部35に表示させる表示処理を行う（S3）。そして、プレイヤーが必要な事項を選択、入力した各種情報を受信したら、その各種情報を上記初期能力データとともに上記データベース用ROM22のオーナー登録データベースに登録する（S4）。

【0131】新馬の登録を終えたら、新馬の能力データを表示する能力データ画面をプレイヤー端末30の表示部35に表示させる表示処理を行うとともに（S5）、その新馬を用いてインターネットグランプリへの出走登録を行うかどうかをプレイヤーに選択させる（S6）。ここで、出走登録を行う選択がされた場合には、上記実施形態1及び上記実施形態2と同様の出走登録処理に移行する（S7）。

【0132】一方、出走登録を行わない選択がされた場合には、その新馬を調教するかどうかをプレイヤーに選択させる（S8）。ここで、調教しないことを選択した場合には、育成処理を終了するかどうかをプレイヤーに尋ね（S9）、終了しない場合には、上記S5に戻って再び能力データ画面を表示させる。一方、調教することを選択した場合には、その新馬を調教して能力データをアップさせるための調教処理を行う（S10）。この調教処理では、プレイヤーがアーケードゲーム機1で獲得した獲得賞金を支払うことでその新馬の調教が行われ、その支払い金額が多いほど、調教後の新馬の能力が向上する。調教後、上記オーナー登録データベースに登録されているその新馬の能力データを、調教処理によりアップ又はダウンした能力データに更新する（S11）。その後、再びS5に戻って能力データ画面を表示させる。

【0133】以上、上記実施形態1乃至3によれば、アーケードゲーム機1で育成した持ち馬を、インターネット上で開催されているインターネットグランプリに参加させることで、全国にいる他のプレイヤーと一緒にレースを行うことができる。ここで、インターネットグランプリの人气が高まって参加人数が増大すると、せっかく育成した持ち馬を出走登録枠の不足によりインターネットグランプリに参加できないプレイヤーが多くでてくることが予想される。

【0134】そこで、このような場合には、全国を複数の地域に分けて、各地域ごとに地方レースを行うようにしてもよい。この場合、所定の地域での地方レースには、その地域にあるアーケードゲーム機1で育成した持ち馬のみが参加できるように、参加制限を加える。上記実施形態1の構成を例に挙げて説明すると、まず、上記Webサーバ20のデータベース用ROM22に、各地方レースに出走可能な装置コードをその地方レースデータに関連付けた地域レース用データテーブルを格納しておく。そして、プレイヤーが取得したパスワードを用い

て参加申請が行われたとき、その参加申請に係る地方レースに参加可能な装置コードが地域レース用データテーブルから読み出され、この装置コードと、そのパスワードに含まれている装置コードとを比較して参加の認否を行う。また、このような地方レースを開催することで、その地方レースでの優秀馬のみを集めて全国大会を開催することもできる。

【0135】尚、上記実施形態1乃至3において、上記Webサーバ20の制御部23が実行する各種プログラムは、CD-ROM等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。上記アーケードゲーム機1のメイン制御部100又はステーション制御部200が実行する各種プログラムについても同様である。また、このようなプログラムは、上記通信網40等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0136】また、上記実施形態1乃至3では、競馬シミュレーションゲームであるゲームシステムを例に挙げて説明したが、本発明は、アーケードゲーム機1が育成型ゲームであり、そこで育成した育成対象を多数のプレイヤーが参加可能なネットワークゲームに参加させてそのゲームを進行できるものであれば、これに限られるものではない。また、アーケードゲーム機1で実行されるゲームとWebサーバ20で実行されるネットワークゲームとは、必ずしも同じ種類である必要はない。すなわち、ロールプレイングゲームを実行するアーケードゲーム機1で育成したキャラクタの育成結果情報である各種能力データを、ネットワークゲームである競馬シミュレーションゲームを実行するWebサーバ20に受け渡し、その各種能力データをその競馬シミュレーションゲームにおける競争馬の各能力データに変換し、レースを進行するようなものであってもよい。尚、本発明における「育成」とは、ゲームに登場するあらゆる育成対象についての能力を向上させ、あるいはその能力を制御するという概念を含むものである。

【0137】また、上記実施形態1乃至3では、Webサーバ20の制御部23によりインターネットグラフィックを実行がされている構成であったが、そのゲーム実行プログラムの一部をクライアント装置であるプレイヤー端末30側に設けて、処理を分散するようにしてもよい。また、その他、アーケードゲーム機1、Webサーバ20又はプレイヤー端末30で行われていた各処理の

一部又は全部を、上記ゲームシステムを構成する他の装置で行うようにしてもよい。

【0138】

【発明の効果】請求項1の発明によれば、各プレイヤーが業務用ゲーム装置で育成した育成成果を、遠隔地にある多数のクライアント装置を使用する多数のプレイヤーが参加可能なネットワークゲームに反映させることができるので、自分が育成した育成対象を用いて、より多くのプレイヤーと一緒にゲームをプレイすることが可能な場を提供し、遠隔地にいるプレイヤーとのゲームプレイを簡単に実現することができるという優れた効果がある。

【0139】請求項2乃至28の発明によれば、自分が育成した育成対象を用いて、より多くのプレイヤーと一緒にゲームをプレイすることが可能な場を提供し、遠隔地にいるプレイヤーとのゲームプレイを簡単に実現することが可能となるという優れた効果がある。

【0140】特に、請求項3及び14の発明によれば、大きな情報量をもつ育成結果情報であっても、プレイヤーに負担をかけることなく、その育成結果情報をネットワークゲームに反映させることが可能となるので、ネットワークゲームをより複雑で細かに展開することが可能となるという優れた効果がある。

【0141】また、請求項4及び15の発明によれば、育成対象情報とは別個に業務用ゲーム装置内の育成結果情報をネットワークゲーム装置に受け渡すような構成が不要であるので、ゲームシステム全体のコストを抑えることが可能となるという優れた効果がある。

【0142】また、請求項5及び16の発明によれば、プレイヤーは、業務用ゲーム装置における最高の状態の育成結果情報を、ネットワークゲームに反映させることが可能となるので、自分の育成対象の育成結果を存分に発揮して他のプレイヤーと一緒にゲームをプレイすることが可能となるという優れた効果がある。

【0143】また、請求項6及び7並びに17及び18の発明によれば、業務用ゲーム装置における育成対象情報をパスワードという比較的簡単な方法でネットワークゲーム装置に受け渡すことができるという優れた効果がある。特に、請求項7及び18の発明によれば、不正なパスワード使用を抑制することができるので、ネットワークゲームの公平性を担保することができるという優れた効果がある。

【0144】また、請求項8及び20の発明によれば、業務用ゲーム装置が設置された地域のプレイヤーに参加を限定するなどの工夫を凝らしたネットワークゲームを実現することが可能となるという優れた効果がある。

【0145】また、請求項9及び21の発明によれば、育成対象情報の有効期限を定めてプレイヤーの参加を制限するなどの工夫を凝らしたネットワークゲームを実現することが可能となるという優れた効果がある。

【0146】また、請求項10及び11の発明によれば、まったく同じ育成対象であっても、異なるプレイヤーの間で同一の育成対象情報が出力されるのを防止することができるという優れた効果がある。

【0147】また、請求項12及び24の発明によれば、業務用ゲーム装置で獲得した獲得情報を、ネットワークゲームへの参加条件にしたり、育成対象の能力に反映させたりするなどの工夫を凝らしたネットワークゲームを実現することが可能となるという優れた効果がある。

【0148】また、請求項19乃至23の発明によれば、所定の参加条件を満たすときに、そのプレイヤー又はそのプレイヤーのもつ育成対象の参加の決定するので、不正な参加を防止したり、地域限定等のネットワークゲームを実現したりすることができるという優れた効果がある。特に、請求項22の発明によれば、同じゲームに同じ育成対象を重複して参加させるのを防ぐことができるので、多種の育成対象によるゲーム進行が可能となるという優れた効果がある。また、請求項23の発明によれば、同じゲームに同じプレイヤーが重複して参加するのを防ぐことができ、多くのプレイヤーによるゲーム進行が可能となるという優れた効果がある。更に、ネットワークゲームの勝利者に特典を付与する場合には、その特典を得るために、1人のプレイヤーがゲームを独占するという不正も防止することができ、公正なネットワークゲームを実現することができるという優れた効果もある。

【0149】また、請求項25の発明によれば、より高い能力を育成対象に求めるプレイヤーに対して業務用ゲーム装置の利用を促すことができるという優れた効果がある。

【0150】また、請求項26の発明によれば、プレイヤーにとって魅力的な特典を与えることが可能であり、プレイヤーに対してネットワークゲームへの参加を促し、また、業務用ゲーム装置でのプレイも促すことができるという優れた効果がある。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態1に係るゲームシステムの流れを示す説明図。

【図2】同ゲームシステムの全体の概略構成図。

【図3】同ゲームシステムを構成するアーケードゲーム機の一例を示す外観図。

【図4】同アーケードゲーム機のメイン制御部を示す制御ブロック図。

【図5】同アーケードゲーム機のステーション制御部を示す制御ブロック図。

【図6】(a)は、プレイヤーデータのデータ構造を示す説明図。(b)は、磁気カードに書き込まれる書込データのデータ構造を示す説明図。

【図7】同ゲームシステムを構成するWebサーバの概

略構成を示すブロック図。

【図8】同ゲームシステムを構成するプレイヤー端末の概略構成を示すブロック図。

【図9】同アーケードゲーム機のディスプレイに表示されるパスワード画面の概略図。

【図10】同Webサーバが運営する競馬ゲームサイトのサイト構造を示す説明図。

【図11】同競馬ゲームサイトの競馬場ページを示す概略図。

【図12】(a)乃至(c)は、同競馬ゲームサイトのランキングページに公開されるランキング表をそれぞれ示す概略図。

【図13】(a)は、同競馬ゲームサイトの出走登録ページの初期画面を示す概略図。(b)は、同出走登録ページのオーナー登録画面を示す概略図。(c)は、同出走登録ページの登録確認画面を示す概略図。(d)は、同出走登録ページの出走登録画面を示す概略図。(e)は、同出走登録画面の持ち馬パスワード入力画面を示す概略図。(f)は、同出走登録画面の出走レース選択画面を示す概略図。

【図14】同Webサーバにおける参加決定プログラムを実行する制御部の制御動作を示すフローチャート。

【図15】同Webサーバにおけるゲーム実行プログラムを実行する制御部23の制御動作を示すフローチャート。

【図16】レース開始直前に、同競馬ゲームサイトのレース観戦ページに表示されるレース情報画面を示す概略図。

【図17】レース中に、同レース観戦ページに表示されるレース画面の一例を示す概略図。

【図18】レース終了直後に、同レース観戦ページに表示されるレース結果表示画面を示す概略図。

【図19】実施形態2に係るゲームシステム全体の概略構成図。

【図20】同ゲームシステムを構成するアーケードゲーム機のメイン制御部を示す制御ブロック図。

【図21】実施形態3に係るゲームシステムを構成するWebサーバにおける初期設定プログラム及び育成手段としての育成プログラムを実行する制御部による育成処理の一例を示すフローチャート。

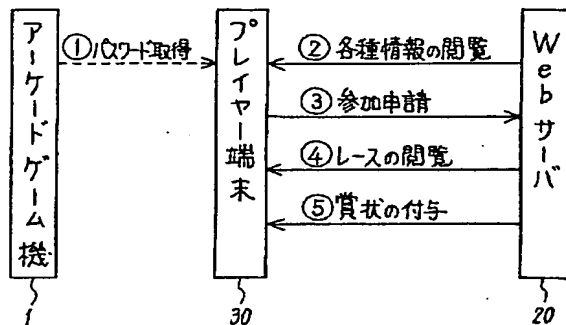
#### 【符号の説明】

- 1 アーケードゲーム機
- 10 ステーション
- 11 ディスプレイ
- 20 Webサーバ
- 21, 31 通信インターフェース
- 22 データベース用ROM
- 23, 32 制御部
- 24 プログラム用ROM
- 25 操作部

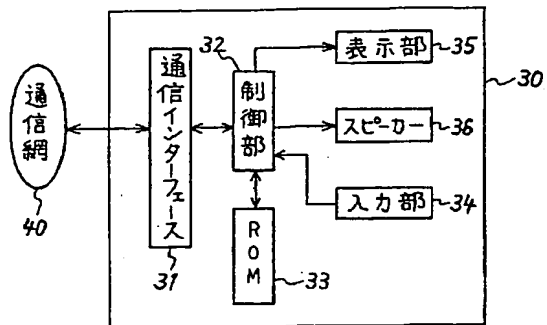
30 プレイヤー端末  
 33 ROM  
 34 入力部  
 35 スピーカー  
 36 表示部

40 通信網  
 100 メイン制御部  
 108 通信制御装置  
 200 ステーション制御部

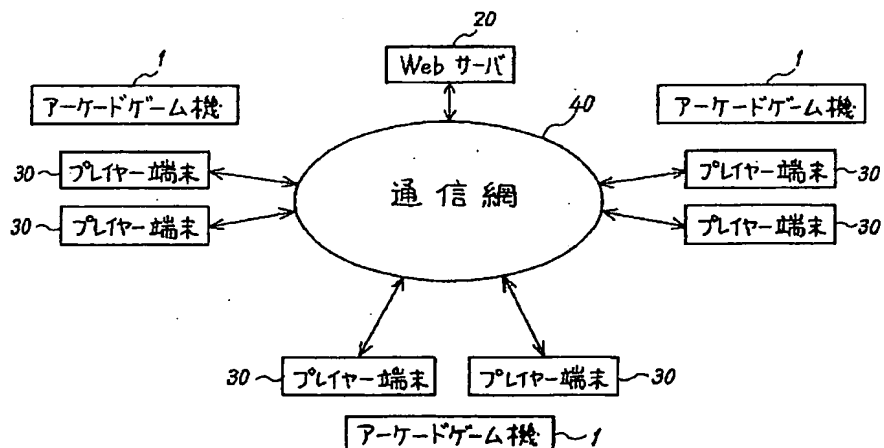
【図1】



【図8】



【図2】

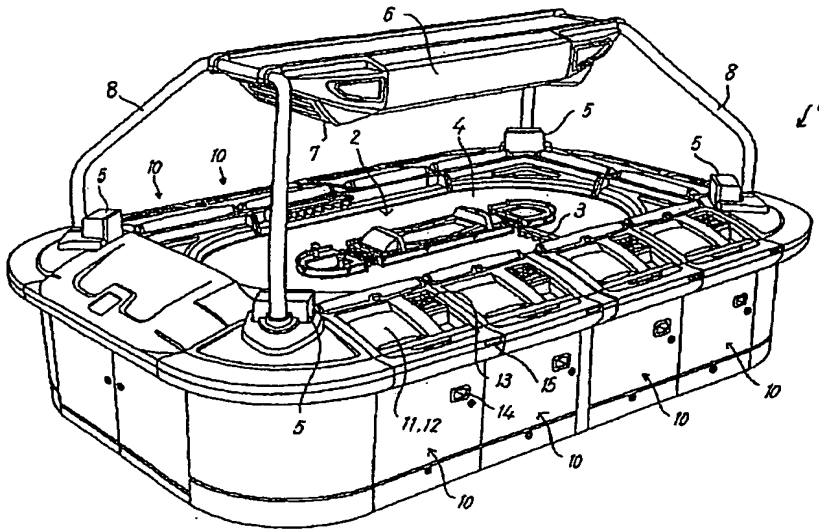


【図9】

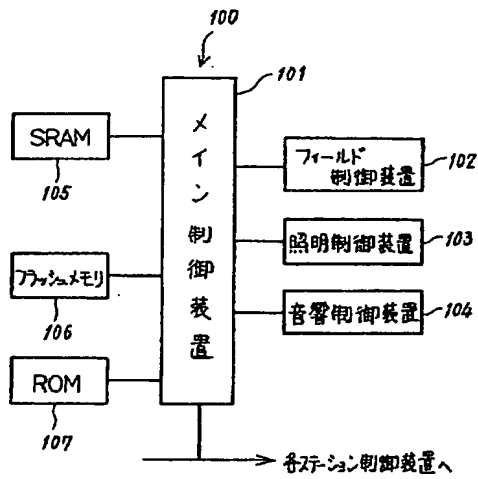
効労員: ○○ プライアン  
 Password  
 あさきよに おかたらは えんときの  
 きやゆおひ うきおめり まそゆちく

このパスワードがあれば、コナミホームページ上で開催される  
 "インターネットグランプリ"に参加することができます。  
 ホームページ アドレス <http://www.konami.co.jp>

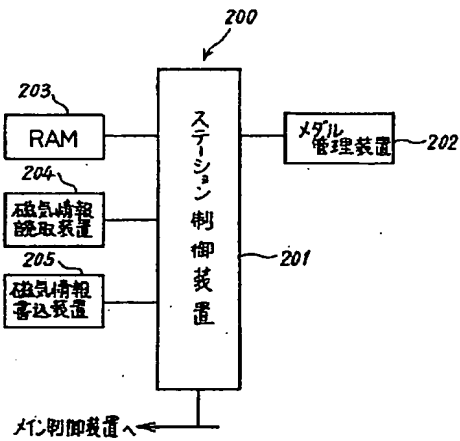
【図3】



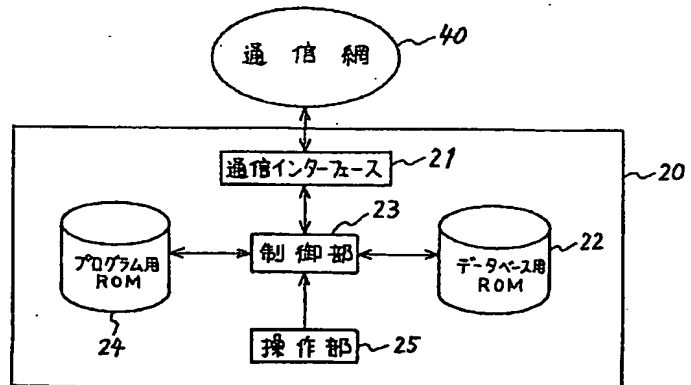
【図4】



【図5】



【図7】





【図6】

(a)

プレイヤーデータ

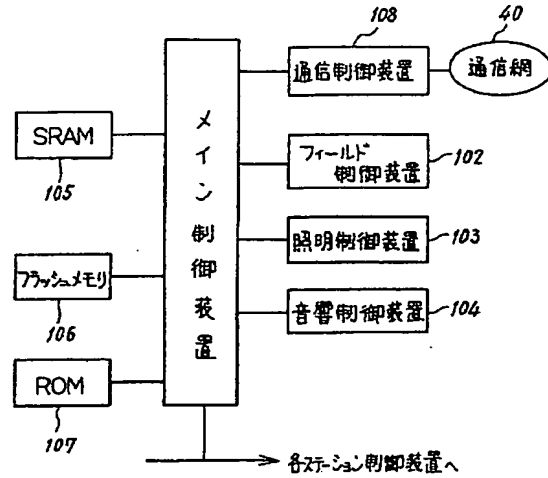
IDコード	
個人情報	プレイヤーの名前(持ち馬に付けられる冠名)、総プレイ回数等
持ち馬情報	名前コード、性別、馬タイプ情報(成長タイプ)、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金、過去の戦績(1着、2着、着外)、馬数タイプ
最終プレイ日	
書き換え情報	
チェックコード	

(b)

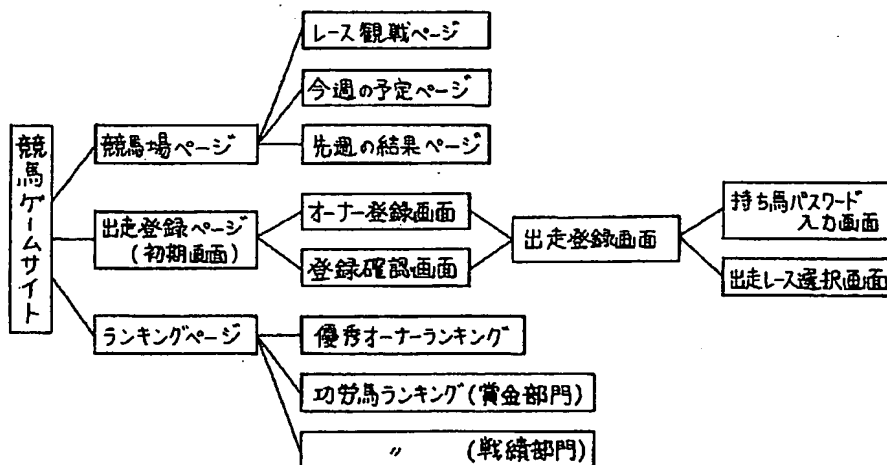
磁気カード情報

IDコード
チェックコード
その他の情報 (西面のレイアウト情報等)

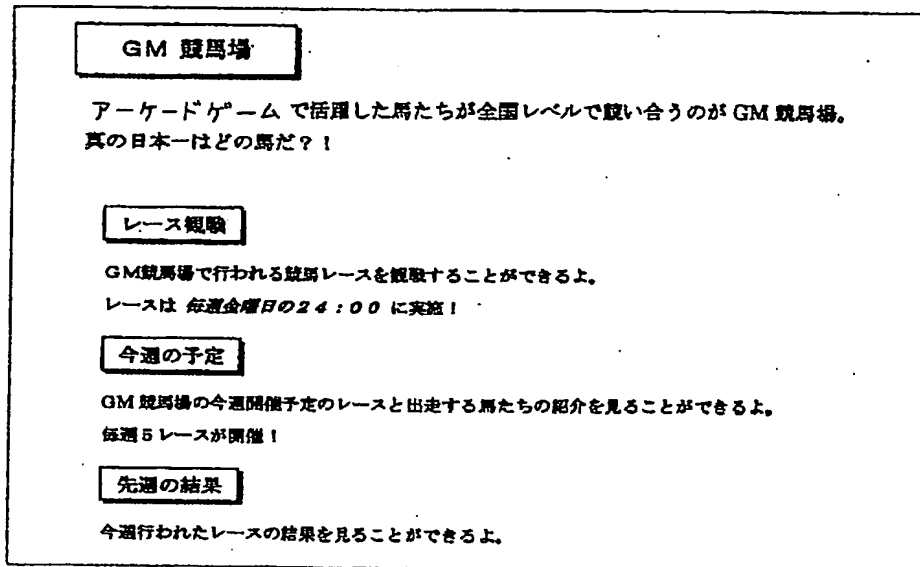
【図20】



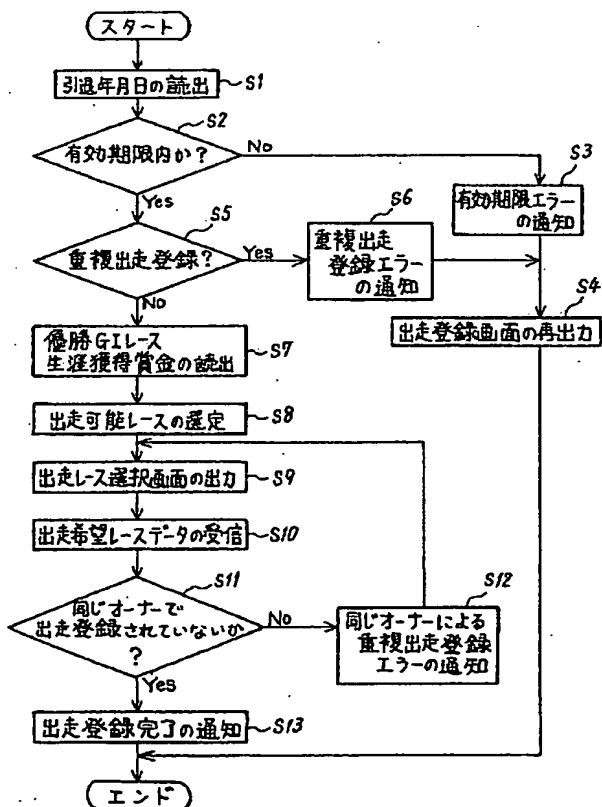
【図10】



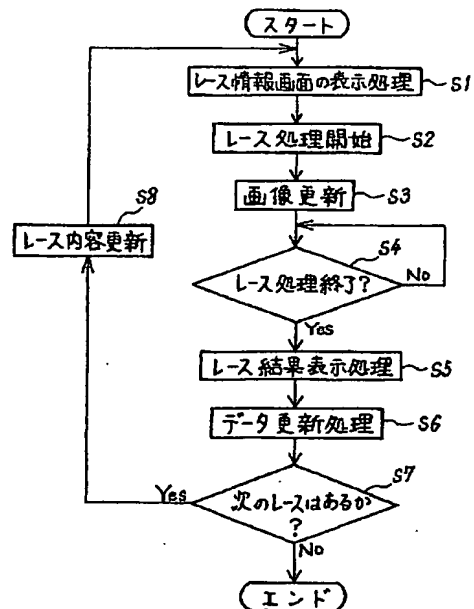
【図11】



【図14】



【図15】



【図12】

(a)

順位	オーナー	獲得賞金	成績	功労馬	コメント
1	レイ	7億6800万円	88戦 15勝	8	阪神まであと4つだ
2	ラッキー	6億8000万円	27戦 12勝	7	近頃で一気にランクアップ
3	ネオ	6億4600万円	45戦 10勝	12	
4	シニティ	6億4000万円	23戦 11勝	7	
5	ヒッキー	4億8800万円	51戦 8勝	13	
6	キンキン	8億9400万円	29戦 7勝	8	
7	ニセ	8億6000万円	81戦 7勝	8	
8	ブラックリスト	8億4900万円	28戦 7勝	8	
9	マウントフジ	8億2100万円	28戦 7勝	5	
10	グリーン	8億900万円	19戦 8勝	5	
11	ジーエムメンバー	8億800万円	18戦 7勝	7	
20	ミドリ	1億9800万円	11戦 8勝	6	

(b)

順位	馬名	賞金/1000円	生涯成績	勝率	GI勝数	所属G1
1	レイフォーチュン	8930	28-15	.469	5	天皇賞(春), 有馬記念, ドバイターフ
2	ラッキーサイレンス	7823	27-12	.400	5	有馬記念, ドバイターフ
3	ネオプライアン	7501	45-10	.400	4	有馬記念, 宝塚記念
4	シニティプリンス	6488	25-11	.400	5	天皇賞(春), NHKマイル, ドバイターフ
5	レイプリンス	6210	51-8	.400	3	ドバイターフ
6	キンキンスター	5620	51-8	.400	4	ドバイターフ, 皐月賞, 桜花賞女王
7	カワノシンボル	5514	51-8	.400	3	ドバイターフ, 有馬記念, ドバイターフ
8	ドラゴンバレス	5384	51-8	.400	3	ドバイターフ, 有馬記念, ドバイターフ
9	マウントサンダー	5147	51-8	.400	4	菊花賞, 有馬記念
10	グリーンフォーチュン	5098	51-8	.400	3	天皇賞(春), 有馬記念, ドバイターフ
11	ジーエムワンダー	5012	51-8	.400	3	天皇賞(春), 有馬記念, ドバイターフ
20	ミドリスピード	4150	11-8	.373	3	天皇賞(春), 有馬記念, ドバイターフ

(c)

順位	馬名	戦績/1000円	生涯成績	勝率	GI勝数	所属G1
1	ミューズライデン	1147	17-11	.547	10	有馬記念, 宝塚記念
2	ヤマザキサンダー	1107	7-6	.557	5	有馬記念, ドバイターフ
3	ユークグローリアス	978	23-12	.428	11	有馬記念, ドバイターフ
4	アスカエリザベス	965	13-8	.415	7	天皇賞(春), NHKマイル, ドバイターフ
5	ハシルタイフーン	841	22-9	.391	9	天皇賞(春), NHKマイル, ドバイターフ
6	サイドスペシャル	817	20-17	.567	5	有馬記念, ドバイターフ
7	サンミュージック	795	11-8	.545	5	ドバイターフ, 皐月賞, 桜花賞女王
8	レイフォーチュン	719	23-19	.489	5	ドバイターフ, 有馬記念, ドバイターフ
9	タツサイレンス	650	100-11	.410	11	ドバイターフ, 有馬記念, ドバイターフ
10	マッチョアルファ	623	21-7	.323	5	ドバイターフ, 有馬記念, ドバイターフ
11	コナミサンダー	614	22-8	.384	5	菊花賞, 有馬記念
20	グリーンスピード	550	10-4	.400	3	天皇賞(春), 有馬記念, ドバイターフ

※戦績ポイント：生涯勝率×1000pts、GI勝利数×50ptsを合計した値。

【图 2 1.】

(a)

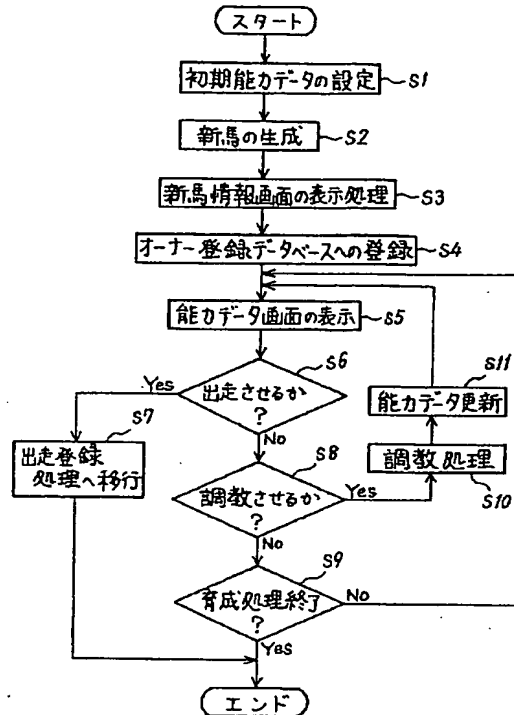
(b)

(c)

(d)

(e)

(f)



【図16】

# レース観戦

次のレースは 皐月賞です。

皐月賞 12月 7日 (金)

24:02開始予定

優勝賞金5000万円

	馬 名	オーナー	予 想	表 績			コ メ ン ト	オ ャ ス
				成績	得率	GI 勝数		
1	〇〇 ブライアン	クスダ	○ ⑨	28-8	.288	7勝	絶対勝	5.6
2	スタコラビッチ	トマル		12-7	.583	5勝	好気配	10.5
3	△△ プリンス	コナミ		17-8	.471	3勝	苦しいか	13.5
4	レイフォーチュン	レイ	⑨⑨〇	8-4	.500	3勝	1番人気	4.2
5	ラッキーサイレンス	ラッキー		10-4	.400	2勝	調子上昇	24.8
6	カジノシンボル	アンドー	×△	24-12	.500	3勝	動き軽快	35.6
7	ジーワンクラシック	ヨシダ	△ ×	32-8	.250	5勝	初挑戦	12.8
8	ネオアルファ	ネオ		28-8	.288	6勝	弱くずれで	88.3
9	シミティタイフーン	シミティ		18-3	.188	3勝	入道まで	65.0
10	ミッキーライデン	ミッキー	○△	27-5	.185	7勝	勝ち負け	6.9
11	キンキンスペシャル	キンキン		28-8	.288	3勝	初挑戦	58.3
12	ニセグローリアス	ニセ		21-9	.429	2勝	初挑戦	18.6
13	ノミノハート	ササキ		28-13	.484	5勝	好気配	8.0
14	ブラックグレート	ブラック	△△△	11-5	.455	3勝	2連勝中	23.6

【図17】

レース観戦	皐月賞	優勝賞金: 5000万円
← ② ⑬ ③ ⑥ ⑬ ⑤ ① ① ④ ⑬ ⑦ ⑧ ④ ⑨		
第3コーナーに差しかかって、先頭は依然として ②スタコラビッチ。 続いて、⑬ミッキーライデン、③△△プリンス。 1番人気の ④レイフォーチュンは、まだ後方にいます。		

【図18】

先週の結果

12月7日(金)

12月7日(金) 第2レース 皐月賞 結果

着順	馬番	馬名	着差	賞金
優勝	①	〇〇ブライアン		5000万円
2着	⑫	ノミノハート	5	2000万円
3着	⑬	ミッキーライデン	頭	1250万円
4着	②	スタコラビッチ	鼻	750万円
5着	⑤	ラッキーサイレンス	首	500万円

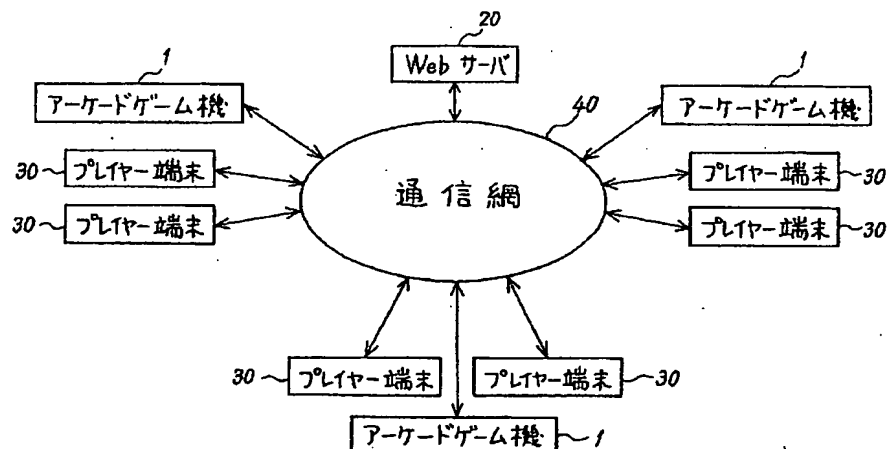
前のレース

次のレース

前のレース

次のレース

【図19】



フロントページの続き

(72)発明者 佐々木 麻輔  
 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ  
 株式会社内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA10 AA17 BA00 BA01  
 BA05 BB00 BB02 BB06 BD00  
 BD03 BD04 BD05 CA00 CA01  
 CB00 CB01 CB05 CB08 CC02  
 CC08 DA00 DA04